http://www.oldgamesitalia.net/

GIUGNO - NUMERO 65

PC-AMIGA

MACINTOSH-CD • I-3DO-CD32

THE GAMES machine

THEME PARK

APRE I BATTENTI L'INCREDIBILE PARCO GIOCHI DELLA BULLFROG!

REVIEW DEL MESE

Overlord
Reunion
Al-Qadim
Sierra Soccer
World Cup USA '94
Robinson's Requiem
Total Carnage
Detroit

PREVIEW DEL MESE

Simon The Sorcerer II
Bioforge
Turbo Trax
Mech Commander
Innocent Until Caught II
Guardian
Hokum
System Shock
Zeewolf

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAL'E' LA VIA PIU' BREVE TRA MILANO E ZURIGO ?

Viaggiare per lavoro o per piacere, pianificando gli itinerari, risparmiando sul tempo di guida e sui costi di viaggio, sapendo sempre quali sono gli alberghi e i ristoranti disponibili. Questi sono solo alcuni dei vantaggi di Autoroute Express. Inoltre la versione per Windows Vi permette di importare le cartine e le tabelle di viaggio in un qualsiasi documento Windows, per modificarle secondo le Vostre necessità, per la Vostra azienda o per le Vostre vacanze.
FACILE E DIVERTENTE DA USARE, Autoroute Express é disponibile nelle versioni Italia ed Europa, sia per DOS che per WINDOWS.
Autoroute Express é già stato adottato da: ditte di trasporto, agenti di commercio, sezione ACI Varese.

AUTOROUTE EXPRESS
ITALIA DOS
L. 149.900

AUTOROUTE EXPRESS
ITALIA WINDOWS
L. 149.900

AUTOROUTE EXPRESS
EUROPA DOS
L. 199.900

AUTOROUTE EXPRESS
EUROPA WINDOWS
L. 199.900

PER ORDINI O INFORMAZIONI

NUMERO VERDE
167 - 018070

AUTOROUTE
EXPRESS

WINDOWS & DOS

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO !

NEXT BASE

MICROSOFT WINDOWS

PC Leader

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

"Emozioni Virtuali"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

VASTO ASSORTIMENTO di titoli CD-ROM e CD-32

NO PIRACY

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

	PC	Amiga
ACES OVER EUROPE	109900	--
AIR FORCE COMMANDER	89900	79900
AIRLINES	89900	--
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	--	69900
ALIEN 3	--	59900
ALIEN BREED	99900	--
ALIEN BREED 2	--	69900
ALONE IN THE DARK 2	129900	--
AMBERMOON	--	telef.
AMBERSTAR	telef.	69900
AMOS PROFESSIONAL	--	149900
APOCALYPSE	--	59900
ARCHON ULTRA	79900	--
ARMAETH	69900	--
ARMORED FIST	telef.	--
ARMOUR GEDDON II	--	telef.
ATP	119900	--
AWARD WINNERS II	89900	79900
AXESS DENIED	telef.	--
B-WING (X-WING DATA DISK)	79900	--
BATTLE ISLE '93	--	69900
BATTLE ISLE 2	99900	--
BEASTLORD	--	59900
BENEATH A STEEL SKY	109900	99900
BEST OF THE BEST	telef.	telef.
BIO FORGE	telef.	--
BLADE OF DESTINY	119900	119900
BLOODNET	telef.	--
BLUE FORCE	109900	--
BODY BLOWS	79900	69900
BODY BLOWS 2	--	69900
BREAKLINE	69900	--
BRIAN THE LION	--	79900
BRUTAL FOOTBALL	79900	59900
BUBBA'N'STIX	--	69900
BUILD & RACE - MOTOR STARS	telef.	--
BURNING RUBBER	telef.	69900
CAMPAIGN 2	99900	89900
CANNON FODDER	89900	69900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	79900	69900
CHAOS ENGINE	--	69900
CIVILIZATION	99900	109900
CLIFFHANGER	--	69900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	109900	--
COMANCHE MIS.DISK 1	69900	--
COMANCHE MIS.DISK 2 (OVER THE EDGE)	69900	--
COMBAT AIR PATROL	--	79900
COMPANIONS OF XANTH	109900	--
CONQUERED KINGDOMS	119900	--
COOL SPOT	--	69900
COSMIC SPACEHEAD	69900	59900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159900	--
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.	telef.
CYBER PUNK	--	59900
CYBERSPACE	99900	--
DAEMONSGATE	79900	--
DANGEROUS STREETS	--	59900
DARK SUN	139900	--
DARKMERE	telef.	69900
DAY OF THE TENTACLE	129900	--
DELTA	telef.	--
DENNIS	--	59900
DESERT STRIKE	--	69900
DIGGERS	89900	--
DISCOVERIES OF THE DEEP	69900	--
DISPOSABLE HERO	--	69900
DOGFIGHT (ITA)	119900	99900
DONK	--	59900
DOOM	99900	--
DRACULA	99900	69900
DREAMWEB	telef.	--
DUNE II	89900	89900
DUNGEON HACK	129900	--
ELFMANIA	--	telef.
EUROPEAN CHAMPIONS	--	59900
EVASIVE ACTION	89900	--
EXCELLENT GAMES	99900	--
F117A NIGHTHAWK	--	99900
F14 FLEET DEFENDER	139900	--
F15 STRIKE EAGLE III	109900	--
FANTASTIC DIZZY	--	59900
FANTASY EMPIRES	119900	--
FATMAN	69900	69900
FATTY BEAR	telef.	--
FLASHBACK	119900	109900
FLIGHT SIMULATOR 5	99900	--
FLIGHT SIMULATOR 5 - NEW YORK SCEN.	59900	--
FLIGHT SIMULATOR 5 - PARIS SCENARIO	59900	--
FLIGHT SIMULATOR 5 - S. FRANCISCO	89900	--
FLIGHT SIMULATOR 5 - WASHINGTON	89900	--
FLIGHT SIMULATOR 5- ITALY SCEN. 1.2	109900	--
FLY HARDER	--	35000
FORMULA 1	69900	59900
FRONTIER - ELITE II	99900	79900
FURY OF THE FURRIES	89900	79900
GABRIEL KNIGHT	119900	--
GARY GRISBY	139900	--
GENESIA	89900	79900
GLOBAL DOMINATION	99900	99900
GLOBDULE	--	69900
GOAL (KICK OFF III)	69900	59900
GOBLINS III	109900	89900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129900	--
GUNSHIP 2000	109900	109900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	89900	--
HARPOON 1.2.1	99900	--
HEIMDALL II	--	79900
HEIRS TO THE THRONE	109900	--
HERO QUEST II	--	telef.
HIRED GUNS	89900	79900
HOMEY D.CLOWN	79900	--
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER	telef.	--
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79900	--
IN EXTREMIS	109900	--
INCA II	139900	--
INCREDIBLE TOONS	119900	--
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119900	119900
INDY CAR RACING	89900	--
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109900	99900
ISLE OF THE DEAD	124900	--
JACK THE RIPPER	telef.	--
JET STRIKE	--	59900
JONNY QUEST	79900	--
JURASSIC PARK	79900	59900
K240	--	telef.
KASPAROV'S CHESS	139900	--
KING'S QUEST VI	109900	telef.
KING'S TABLE	79900	79900
KINGMAKER	89900	89900
KINGS RANSOM	telef.	--
KIT VICIOUS	--	telef.
KRONOLOG -THE NAZI PARADOX-	124900	--
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69900	59900
LANDS OF LORE	99900	--
LARRY 5	99900	--
LARRY 6	139900	--
LAST ACTION HERO	--	69900
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	99900	89900
LEGACY OF SORASIL	telef.	69900
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	telef.	--
LINKWORLDS	79900	--
LION HEART	--	59900
LITIL DIVIL	89900	telef.
LIVING PINBALL	telef.	telef.
LOTUS TRILOGY	--	59900
LUCKY'S CASINO	109900	--
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	telef.	69900
MASTER OF ORION	109900	--
MERCHANT PRINCE	109900	--
METAL AND LACE : BATTLE OF ROBO	99900	--
METAMORPHOSIS	--	telef.
MICROMACHINES	telef.	59900
MONKEY ISLAND 2	119900	119900
MORTAL KOMBAT	49900	69900
MOSCOW NIGHTS	79900	--
MR NUTZ	--	49900
NAUGHTY ONES	--	69900
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	99900	--
NICKY 2	--	telef.
NIGHTFORCE	69900	--
NOMAD	69900	--
OPERATION COMBAT II	59900	--
OSCAR (TROLLS 2)	69900	--
OVERDRIVE	--	59900
PACIFIC STRIKE	149900	--
PACIFIC STRIKE S.A.P.	79900	--
PERIHELION	--	79900
PINBALL DREAMS	99900	--
PIRATES GOLD	109900	--
PLAYBOY ELECTRONIC D.B.	119900	--
PLAYROOM	69900	79900
POLICE QUEST IV	119900	--
PRINCE OF PERSIA 2	119900	--
PRIVATEER	139900	--
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	89900	--
PRIVATEER S.A.P.	59900	--
PROJECT-X	--	39900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	telef.	--
PUGGSY	--	79900
QUATERPOLE	telef.	--
QUEST FOR GLORY IV	119900	--
QWAK	--	39900
RAILROAD TYCOON DELUXE	telef.	--
RALLY	79900	telef.
RAVENLOFT	139900	--
REACH FOR THE SKIES	99900	89900
REACH OUT FOR GOLD	--	telef.
REAL WEATHER PILOT	119900	--
REALMS OF DARKNESS	telef.	telef.
RED CRYSTAL	109900	--
RETEE 2	69900	59900
RETURN TO ZORK	109900	--
RINGWORLD	109900	--
RISE OF THE ROBOTS	telef.	telef.
ROBOCOP 3	79900	--
RULES OF ENGAGEMENT 2	119900	99900
RYDER CUP	49900	telef.
SAM & MAX HIT THE ROAD	139900	--
SANDS OF FIRE	89900	--
SEA WOLF	139900	--
SECOND SAMURAI	--	79900
SEEK AND DESTROY	--	59900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79900	59900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.	telef.
SHADOW CASTER	139900	--
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS	telef.	--
SILVERBALL	69900	--
SIM CITY 2000	129900	--
SIM FARM	79900	--
SIM LIFE	--	89900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	99900	89900
SISTHEMA 2.5	109900	109900
SISTHEMA PLUS 2.5	179900	179900
SKELETON KREW	--	telef.
SKI OR DIE	59900	49900
SKIDMARKS	--	59900
SLEEPWALKER	--	49900
SOCCER KID	--	59900
SPACE HULK	79900	99900
SPACE QUEST V (ITA)	109900	--
SPEED RACER	99900	--
STAR REACH	telef.	--
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	99900	--
STARDUST	--	telef.
STARLORD	129900	--
STARSHIP	telef.	--
STREET FIGHTER 2	79900	59900
STRIKE COMMANDER	119900	--
STRIKE COMMANDER S.A.P.	59900	--
STRIKE COMMANDER T.OP.	59900	--
STRIKE SQUAD	99900	--
STRIKER 2	--	telef.
STRONGHOLD	109900	--
STUNT ISLAND	129900	--
SUBWARS 2050	139900	--
SUMMER CHALLENGE	59900	--
SUMMER OLYMPICS	59900	59900
SUPER STRIKE COMMANDER	139900	--
SUPER VGA HARRIER	99900	--
SUPERFROG	89900	79900
SURF NINJAS	79900	59900
SYNDICATE	109900	79900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49900	--
T.F.X.	119900	--
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	--	99900
TENSAI	telef.	telef.
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	69900	69900
TERMINATOR 2029	119900	--
TERMINATOR RAMPAGE	telef.	--
TERROR OF THE DEEP	telef.	--
TETRIS + 7 COLORS	79900	69900
THE AMERICA ALL STAR	99900	--
THE BLUE & THE GRAY	99900	99900
THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADV.	69900	--
THE DIG	telef.	--
THE ELDER SCROLLS: ARENA	129900	--
THE HANNA-BARBERA ANIM.WORKSHOP	129900	119900
THE SETTLERS	telef.	89900
THE SHADOW OF YSERBIUS	119900	--
TIE FIGHTER	telef.	--
TORNADO	109900	79900
TORNADO & DESERT STORM	109900	--
TOTAL CARNAGE	telef.	69900
TRADERS	telef.	telef.
TREASURE IN THE SILVERLAKE	telef.	--
TROODLERS	69900	--
TURNING POINTS	79900	79900
TURRICAN 3	--	49900
U.M.S. COMPILATION	119900	119900
UFO	129900	--
ULTIMA UNDERWORLD II	139900	--
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139900	--
ULTIMA VIII : PAGAN	149900	--
ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79900	--
UNLIMITED ADVENTURES	telef.	--
UNNATURAL SELECTION	129900	--
UNNECESSARY ROUGHNESS	99900	--
URIDIUM 2	--	69900
WACKY FUNSTERS	telef.	--
WALKER	--	69900
WARLORDS II	129900	--
WATERWORLD	telef.	telef.
WING COMMANDER II	119900	--
WINTER OLYMPICS	99900	89900
WINTER SUPER SPORTS	39000	--
WIZARD	telef.	--
WWII:BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119900	--
X-WING	139900	--
XANTH	99900	--
XENOBOTS	79900	--
ZOOL 2	--	49900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax, compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/20:00 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

...ire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	computer	prezzo

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL 3° NUMERO DELLA NUOVA RIVISTA CHE SA TUTTO DI CD VI ASPETTA IN EDICOLA

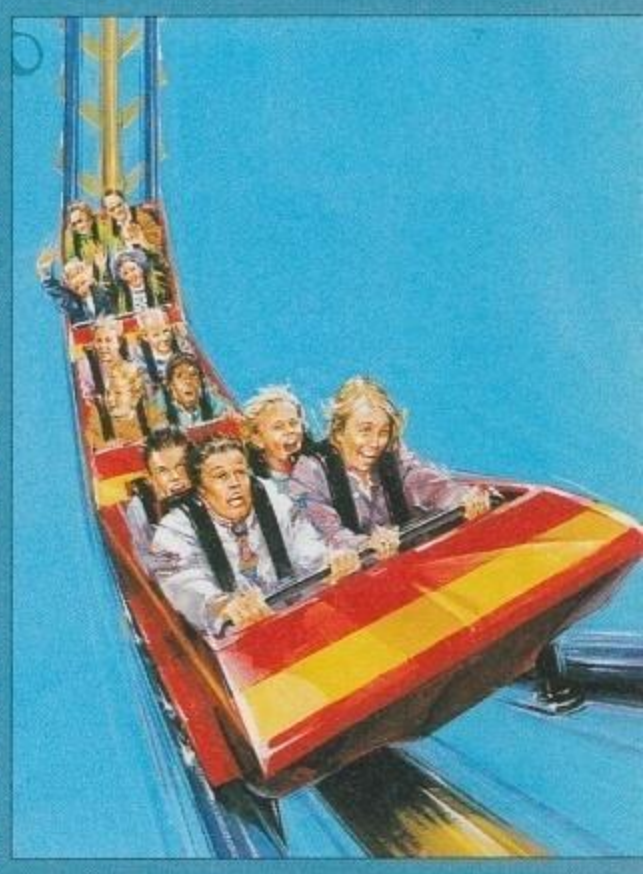
CD MAGAZINE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

SALTI MORTALI



Non ci speravamo nemmeno noi, e invece ce l'abbiamo fatta.

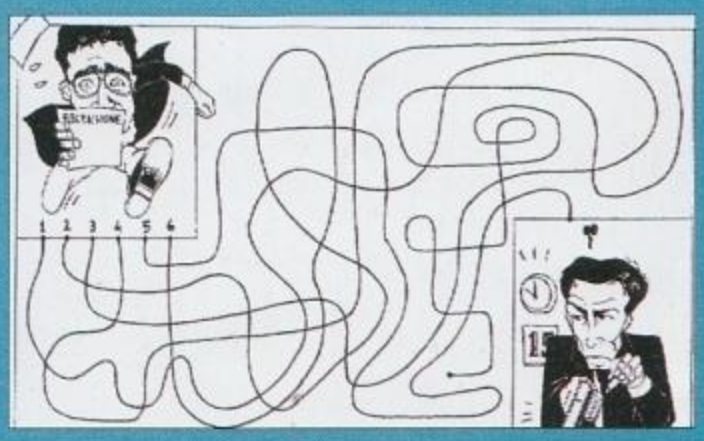
Vi confesso che, specie per una rivista italiana, riuscire a bruciare l'intera concorrenza europea, con la recensione in anteprima assoluta di un titolo della caratura di Theme Park, non può non essere motivo d'orgoglio.

Come al solito sarete poi voi lettori a formulare un vostro personale giudizio su questo sudatissimo numero di Giugno, ma di una cosa potete comunque essere certi: qui in redazione noi tutti abbiamo fatto del nostro meglio per riuscire a mettere insieme il maggior numero di recensioni valide possibile, d'arricchirle (ove possibile) con mappe e box informativi e mettere insieme a tempo di record una valanga d'interessanti interviste, alcune delle quali esclusive, e anticipazioni dell'ultimo minuto. Il finale di numero è stato questo mese più travagliato del solito, con due incredibili nottate ad oltranza (nel senso che i vari redattori, man mano che crollavano, venivano sostituiti da menti fresche. Salvo qualche povero sventurato che, invece, non ha potuto dare forfait fino alla fine...), che ci hanno però permesso di completare due recensioni importanti come quella, appunto, di Theme Park e quella di Sierra Soccer.

E visto che abbiamo appena accennato a questo splendido calcio per Amiga, permettetemi una precisazione, dal momento che sono sicuro del fatto che voi tutti utenti Commodore storcerete il naso dando un'occhiata all'indice di questo mese. In effetti avete ragione, due soli giochi per Amiga, di cui uno di qualità decisamente mediocre, non sono certo un bell'affare. Purtroppo questo è quanto "passa il convento", vi assicuro che avremmo volentieri sacrificato un'ennesima notte di sonno se Impossible Mission 2025 si fosse reso disponibile, ma proprio non c'è stato verso. Inutile aggiungere che NON stiamo svolgendo alcuna discriminazione volontaria a vantaggio dei PC, ma se di nuove recensioni questo mese non ne saltavano fuori nemmeno a cercarle con il lanternino, al di là di alcune succose preview proprio non era possibile andare. Credetemi.

Detto questo non posso far altro che rimandarvi al numero estivo, augurandovi una buona lettura e... Forza Azzurri!

Max Reynaud



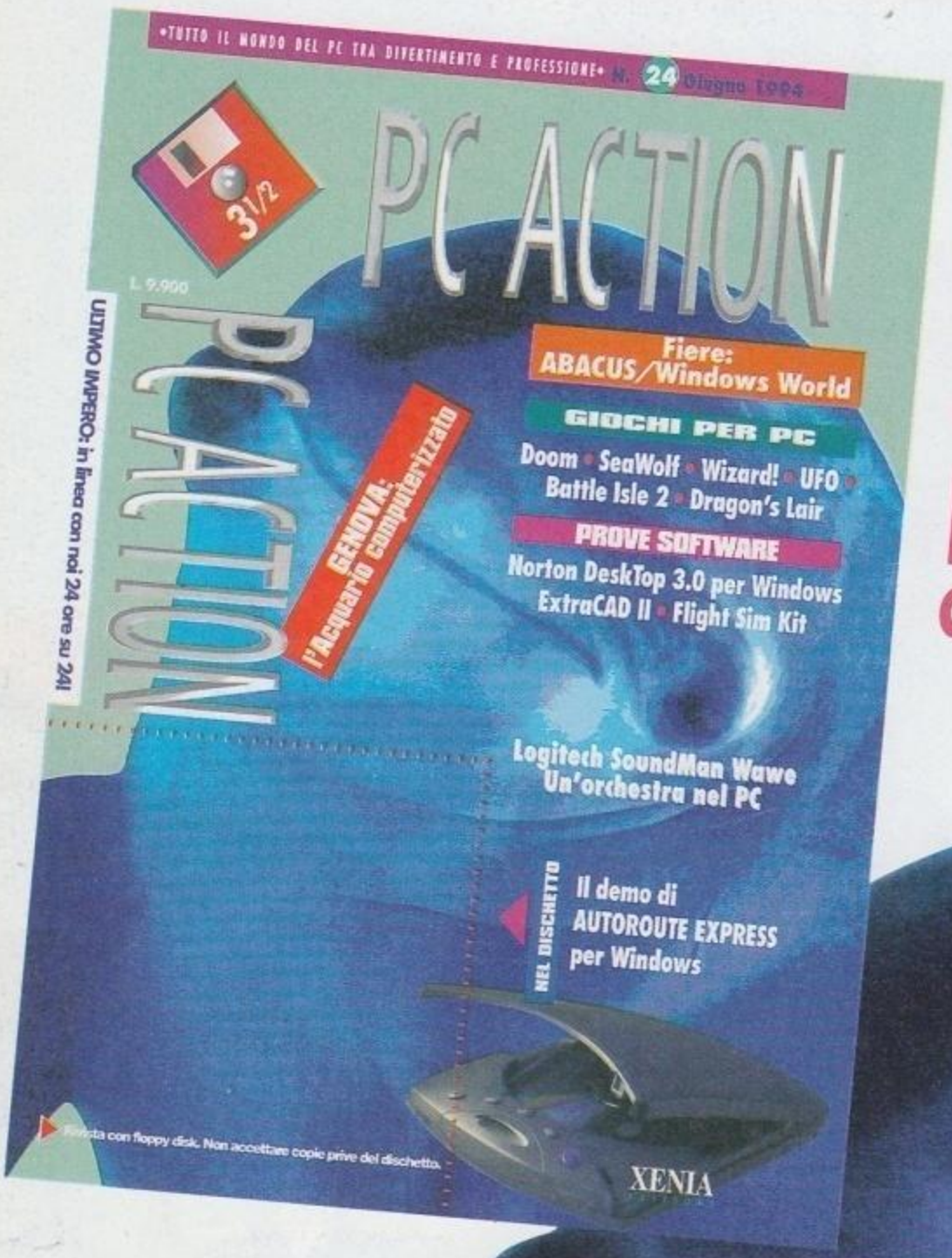
Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Davide Corrado, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Redazione: Xenia Edizioni** -Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. O2/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%

ABBONAMENTO A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA



SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA per Te A SOLE

L. 9.900

Con Dischetto da 3 1/2

PC ACTION:
Tutto il mondo del PC tra divertimento e professione

Tutto su:

SOFTWARE
HARDWARE
GAMES
NEWS
UTILITIES

DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	58
TIPS	112
BOVABYTE	122
BOARDGAMES	124
CMANIA CORNER	126
MUSIC MACHINE	128
TGM MOVIE	130
TALENT SCOUT	134
TGM MAIL	141

AMIGA	
SIERRA SOCCER	102
TOTAL CARNAGE	92

PC	
AL-QADIM	86
DETROIT	82
OVERLORD	66
REUNION	70
ROBINSON'S REQUIEM	78
SABRE TEAM	105
THE HORDE	96
THE SETTLERS	105
THEME PARK	58
WORLD CUP SOCCER 94	100

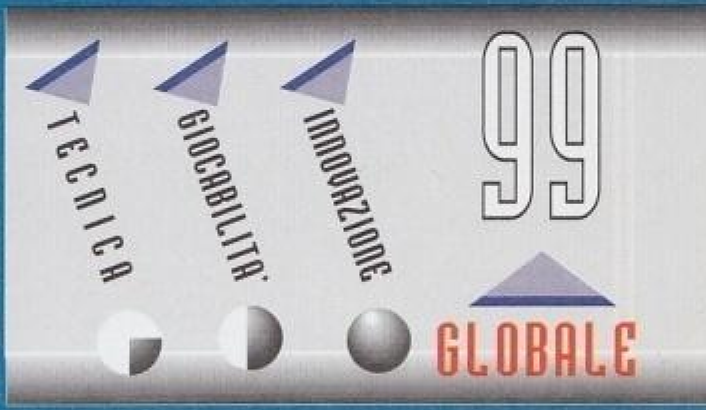
Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: **TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.** Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stato sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati. L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che ... al 95%, ... rano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.



Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

PIATTAFORME DEL 21esimo SECOLO

Sembra incredibile, ma la 21st Century ha deciso di pubblicare qualche cosa che non sia un gioco di flipper. Si tratta di Marvin's Marvellous Adventure, un platform disponibile per il solo CD32 che vanterà la bellezza dei 256 colori (AGA's power) su schermo, sei stratoni di parallasse e delle cattivissime tracce audio di Rock pompato.
L'uscita è data per imminente.

NUOVI COMMANDER

Imprevisti sviluppi per l'interminabile saga di Wing Commander, ancora in attesa delle prime immagini del terzo episodio, ecco a voi Wing Commander Armada. Fra le innovazioni presenti vi segnaliamo la possibilità di scegliere la parte dalla quale schierarvi (potrete cioè parteggiare per i Kilrathi) e l'opportunità di sfidare un avversario via cavo. L'uscita è prevista per giugno, se comunque volete nuove informazioni sugli altri titoli Origin previsti per quest'estate ci sono ben DIECI pagine che vi aspettano poco più avanti!

UNA STAZIONE MULTIMEDIALE PER LA GESTIONE DI CORSI A DISTANZA?

Sì, si chiamerà M.E.T.A. ed è un progetto ESPRIT pilotato da EDITEL che coinvolge ACORN, INTRASOFT, GIUNTI MULTIMEDIA, POLITECNICO DI MILANO e CRUED.
L'obiettivo è quello di realizzare corsi multimediali che si basino su documenti di testo, suono, immagini fisse e in movimento e assicurarne la fruizione interattiva per un gran numero di persone. L'intero progetto avrà un budget complessivo di circa 5 miliardi ed è stato per la sua metà finanziato dalla Comunità Europea. Per quanto riguarda la scelta di un primo corso di natura prototipale si è naturalmente optato per l'Inglese. Nuove informazioni quanto prima.

NOVITA' GAMETEK

In attesa di un reportage più completo ecco un paio di immagini tratte da Bureau 13 e Star Crusader, due titoli di notevole profondità previsti per PC CD-Rom per il prossimo autunno. Un breve accenno anche per Quarantine: avete mai immaginato di giocare a Doom a bordo di una macchina superaccessoriata? Beh, l'idea è questa!

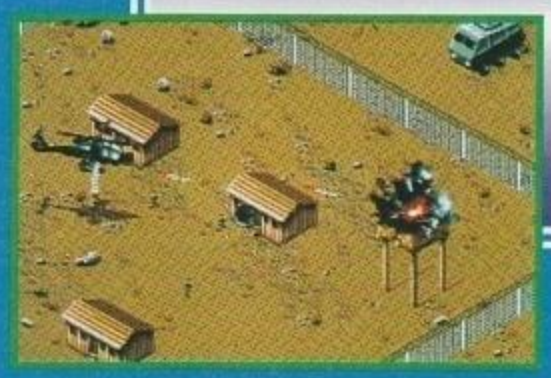
TITANIC
Scusandoci per un errore nella pubblicazione del suo indirizzo all'interno del numero di Aprile, vi segnaliamo che la società TiTanic ha appena annunciato un nuovo programma per lo sviluppo di applicazioni di produttività quali desktop publishing e video, grafica, CAD, musica e altri strumenti per la programmazione.
Per eventuali approfondimenti:
TiTanic
Programma Supporto Sviluppatori
Via Bruno Pozzi, 5
27100 Pavia
Tel: 0382/527893
Fax/BBS: 0382/528074

L'ELECTRONIC ARTS METTE I PATTINI DA GHIACCIO.

"Sai che novità!" - esclamerete tutti voi in coro dopo la valanga di giochi di Hockey che la casa Americana ha lanciato sul mercato negli ultimi anni; ma stavolta la cosa è differente. Non si tratta, infatti, del solito gioco di hockey su ghiaccio, bensì dell'annuncio fatto dai responsabili della Electronic Arts riguardante la loro entrata nel colorato mondo degli sponsor. La squadra dell'Oxford City Stars, infatti, in questa stagione (e probabilmente in molte altre successive) indosserà una tenuta piena zeppa di simbolini EA SPORTS. Una cosa più che giusta, se si calcola chi è il maggior produttore di giochi sportivi sul mercato...

GREMLIN STRIKE

Attraversando un periodo d'apparente rilassatezza alla Gremlin si stanno dedicando alle conversioni per PC di due dei più venduti titoli per Megadrive, entrambi editi dall'Electronic Arts. I nomi si commentano da soli, visto che si tratta di Desert e Jungle Strike, il primo previsto per Giugno, il secondo per il mese successivo.



TECNOPOLIS vs. BIT MOVIE

Artisti digitali di ogni genere drizzate le orecchie! In Dicembre, esattamente nei giorni 3/4 e 5, si terrà a Roma la fase finale di Pixel Art Expo' Roma '94: un concorso internazionale di elaborazioni grafiche e composizioni musicali su personal computer e "workstation" grafiche. Le categorie in cui è possibile concorrere sono numerose. Per quel che riguarda la sezione dedicata alla grafica, c'è un premio per le animazioni in 2D in tempo reale, le animazioni in 3D in tempo reale, le animazioni in 2D su videtape, le animazioni in 3D su videotape, le immagini statiche in 2D e le immagini statiche in 3D. Se tutto ciò non dovesse bastarvi, o se siete maggiormente interessati al campo musicale di quanto non lo siate nei confronti del campo grafico, sappiate che nel corso della stessa manifestazione vengono indetti anche due concorsi di composizione e arrangiamento di brani musicali su computer. Di nuovo sono presenti premi distinti per le due categorie previste. Più precisamente, le due sezioni raccoglieranno i brani in formato MIDI l'una e i brani in tutti gli altri formati l'altra. Per maggiori informazioni, e per aderire alla manifestazione, potete rivolgervi direttamente alla "ASSOCIAZIONE CULTURALE TECNOPOLIS" indirizzando le vostre missive in via L.V. Bertarelli n.27 - 00159 ROMA. Il termine ultimo per far pervenire le opere è il 30 Settembre 1994.

PRIMO TORNEO DI DOOM IN RETE!

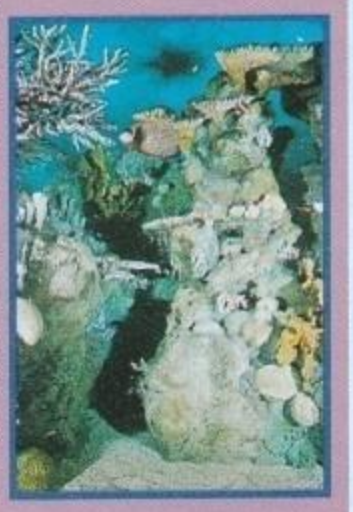
Si tratta di un'iniziativa congiunta di Punto Soft (tel. 055/700022), Virtuality Studio Club (tel. 055/2479465) e DaS Production (tel. 055/2480940). Il torneo è stato approvato dalla iD Software e si terrà a Firenze il 3/4/5 di giugno. Il costo è di lire 10000 per i soci virtuality e di 15000 per i non soci (compreso trasferimento), l'iscrizione comprende il programma Doom Episode 1.

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOIO

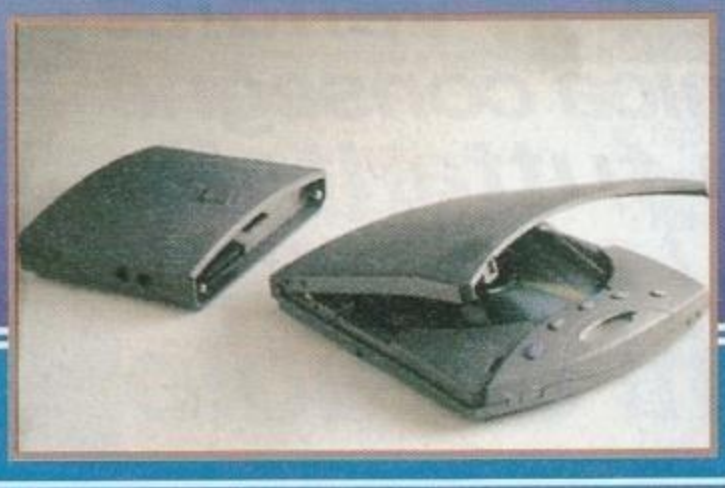
MA CHE PESCE STRANO, DI CHE RAZZA E'? "UN CD-ROM!"...

Che il computer sia ormai diventato uno strumento indispensabile per l'uomo, lo si sapeva. Ma che anche i pesci un giorno avrebbero potuto, seppur indirettamente, ususfruime, probabilmente ci avevano pensato ben pochi. Fatto sta che a Genova esiste lo zoo acquatico in assoluto più grande d'Europa, dove vivono in cattività più di 20.000 pesci suddivisi in ben 50 vasche, di cui quattro oceaniche. Tutte queste vasche, dovendo riprodurre un determinato ambiente subacqueo, presentano salinità e temperature diverse, valori che non debbono assolutamente subire variazioni sensibili, pena il possibile decesso delle specie ivi presenti. Cosa c'è di meglio, dunque, di un computer, per tenere sotto controllo questi dati? Nulla, e così ecco che nei bassifondi dello stabile è stata costruita una modernissima sala computer dotata di ben 35 lettori CD-ROM solo per l'apparato audio: un'ottima coreografia a base di suggestivi suoni tropicali, effetti come onde, vento, uccelli, e via dicendo. Per ulteriori informazioni, contattate l'Acquario di Genova, Area Porto Antico - Ponte Spinola, 16126 Genova. (TEL 2734515 - FAX 2737225)



CD ROM PORTATILI E LOOK FUTURISTICI

Stiamo parlando del CD-Rom ReNO e del sistema Memphis, entrambi ad opera della Media Vision. ReNO è un lettore CD-Rom SCSI il cui prezzo si aggira sulle 750.000 lire: la sua particolarità è la possibilità di scollegare il lettore vero e proprio dal controller, e di usarlo come CD (audio) portatile ovunque. Se integrato alla scheda audio PCMCIA per portatili Pro Audio, ReNO diventa il primo sistema multimediale per i computer "da zaino". Memphis, invece, è un sistema multimediale dal look futuristico, composto da un lettore CD-Rom utilizzabile direttamente come CD-Audio, e da due diffusori di elevata qualità. Memphis integra, oltre al CD Rom a doppia velocità, un sintetizzatore vocale, un mixer software e il supporto MIDI per collegare tutti gli strumenti che seguono tale standard. memphis, oviamónt, è compatibile con tutte le schede audio più diffuse.



TOP GAMES MACHINE

Chi mai riuscirà a detronizzare il mitico DOOM ??? Pare un'impresa impossibile... L'unico che tenta di stargli dietro è l'inossidabile F1GP che però inizia a risentire il peso degli anni.
Attendiamo con impazienza l'aggiornamento delle classifiche per poter inserire titoloni come Ultima VIII, Battle Isle 2 etc. e poi vedremo.
Per Amiga Cannon Fodder riesce a mantenere la prima posizione acquisita faticosamente nei mesi passati. Mortal Kombat guadagna una posizione e Brian The Lion inizia la sua lenta ascesa.
Vi ricordiamo che ogni mese le classifiche verranno aggiornate, per cui se desiderate cambiare le sorti della Top Games Machine, non vi resta altro che chiamare Ultimo Impero allo 02-55303002.
Ciao e alla prossima!

MS-DOS

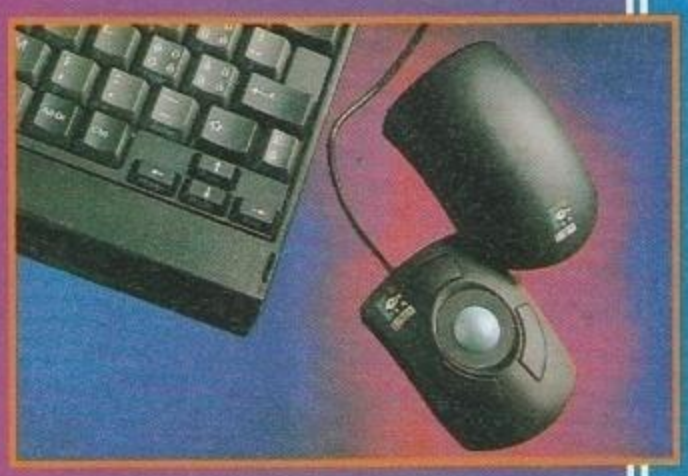
1:Doom	39.5 %
2:Formula One Grand Prix	5.5 %
3:X-Wing	5.2 %
4:Day Of Tentacle	5.0 %
5:Rebel Assault	4.8 %
6:Pinball Fantasies	4.6 %
7:Monkey Island II	3.5 %
8:Syndicate	2.8 %
9:Strike Commander	2.8 %
10:Indiana Jones IV	2.6 %
11:Mortal Kombat	2.1 %
12:Indycar Racing	1.9 %
13:Beneath Steel Sky	1.6 %
14:Ultima Underworld II	1.6 %
15:Flashback	1.4 %
16:Star Trek II	1.2 %
17:Alone In The Dark II	1.0 %
18:Gabriel Knigt	1.0 %
19:Sam & Max	1.0 %
20:Sensible Soccer	0.8 %
21:Genesia	0.7 %
22:Lawnmower Man	0.5 %
23:Microcosm	0.3 %
24:In Extremis	0.1 %
25:Police Quest IV	0.1 %
26:ALTRO	6.8 %

AMIGA

1:Cannon Fodder	15.4 %
2:Super Frog	13.3 %
3:Dune II	9.3 %
4:Formula One Grand Prix	8.5 %
5:Syndicate	5.3 %
6:Goal!	5.1 %
7:Pinball Fantasies	4.7 %
8:Flashback	3.6 %
9:Mortal Kombat	3.4 %
10:Turrican 3	3.0 %
11:Alien Breed 2	2.2 %
12:Kick Off 2	2.2 %
13:Star Trek 25th	2.2 %
14:Beneath Steel Sky	1.9 %
15:Sensible Soccer	1.9 %
16:Genesia	1.7 %
17:Skidmarks	1.5 %
18:Project-X	1.3 %
19:Jurassic Park	0.9 %
20:Brian The Lion	0.7 %
21:Second Samurai (A1200)	0.7 %
22:Settlers	0.7 %
23:Darkmere	0.5 %
24:Puggsy	0.3 %
25:ALTRO	8.5 %

UNA TRACKBALL PER I PORTATILI

Avete un portatile con problemi di mouse? La Logitech ha pensato proprio a voi! Effettivamente uno dei principali problemucci dei "notebook" è proprio l'endemica assenza di un dispositivo simile a un mouse che si possa usare ovunque. La soluzione più ovvia sarebbe disporre di una trackball, ma il più delle volte questi dispositivi occupano un certo spazio e poi non seguono la linea estetica del portatile. TrackMan Voyager, invece, rappresenta proprio la risposta ideale al problema, essendo stata studiata proprio per i portatili: dotata di tutti gli strumenti adatti ad "attaccarla" al vostro notebook, potete orientarla in qualsiasi direzione e configurarla come preferite grazie al software di supporto.



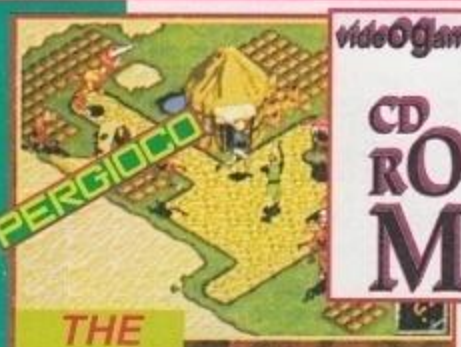
MICROSOFT ALL'ATTACCO

L'ultimo Abacus, pur non essendo stato la fiera più eclatante del settore, ha permesso alla Microsoft di presentare tutte le sue novità in fatto di software "serioso" e ludico. A fare bella mostra di sé, infatti, c'erano le ultime versioni di Works, Publisher, Soundbits (una collezione di suoni in ambiente Windows), Money (programma di controllo dei movimenti finanziari), Scenes (un potente e configurabilissimo screen saver), Mouse e SoundSystem. Per i giochi c'erano i sempreverdi Flight e Space Simulator, Microsoft Arcade ed Entertainment Pack. Notevoli inoltre i prodotti a carattere multimediale, in tutto una dozzina di prodotti tra cui: Bookshelf, Cinemania 94, Ancient Lands, Art Gallery, e una serie di opere riguardanti i classici della musica classica (Mozart, Beethoven, Schubert e Stravinsky).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO



videOgames

CD ROM

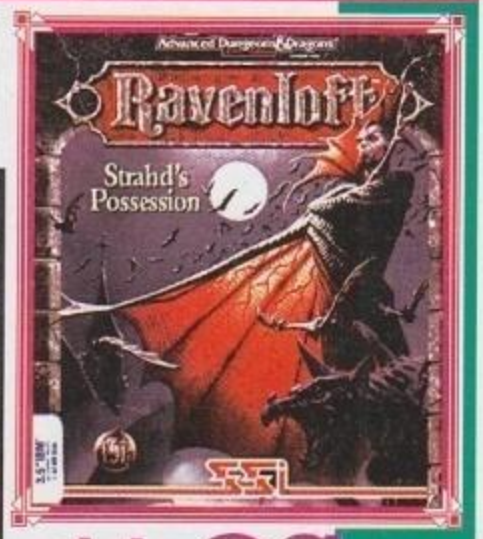
THE HORDE
89.900
invece di
149900

2 punti vendita a MILANO

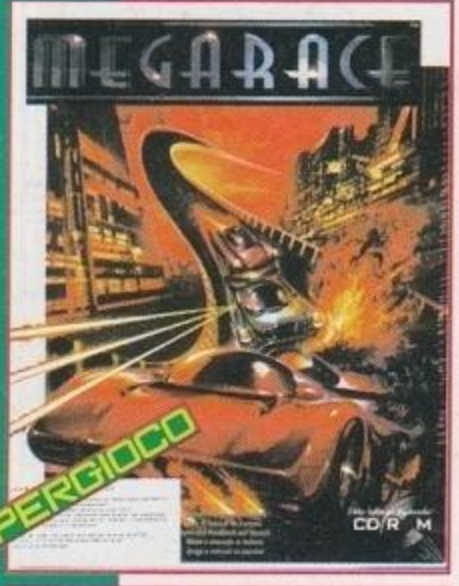
PERGIOCO
via Aldrovandi
angolo via Plinio

PERGIOCO
via San Prospero 1
angolo via Dante

Compendio
il catalogo completo

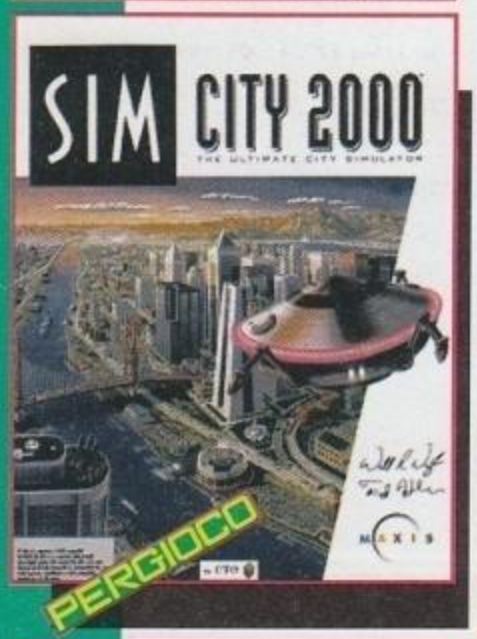


videOgames



punto vendita a ROMA PERGIOCO

via Degli Scipioni 109 / 111
Metro Ottaviano

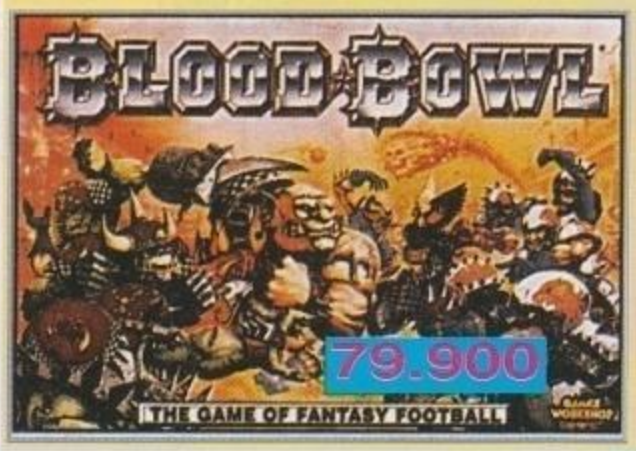


PERGIOCO vendita telefonica consegne in tutta Italia

tel. 02 / 29.52.42.56

giochi di ruolo

giochi GAMES WORKSHOP



CITADEL

tutte le MINIATURE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COGITO
Il Computer "facile"!

Paolo Marchese - Strategie Consultant

Noi della Cogito abbiamo costruito i nostri Computer proprio con cura, li abbiamo dotati di tutti gli strumenti più moderni, e adesso che sono grandi e ben carrozzati avremmo voluto che si sistemassero solo con Manager e Professionisti ben avviati.
Invece i Computer Cogito vanno proprio con tutti: studenti, anziani e anche giovanissimi. È tutta colpa di questa promiscua multimedialità.

486 DX2 66
L. 2.690.000

486 DX2 50
L. 2.490.000

486 SX 33
L. 2.160.000

BASTA UNA TELEFONATA!

Se sei un tipo esigente ed esperto, rassicurati: COGITO è un marchio conosciuto nel mondo, e in più ti offre "2 anni di garanzia totale" su pezzi di ricambio e manodopera ed il rimborso dell'intera somma corrisposta, qualora, entro 30 giorni dall'acquisto, non ti ritenessi per qualsiasi motivo soddisfatto. Per ordinare, o per conoscere il prodotto più adatto alle tue esigenze, chiama il servizio **"COGITO ON LINE"** dal lunedì al venerdì dalle 9.30 alle 18.00 - ☎ **02/55700576**, oppure invia un fax allo 02/55700587. Tutti i prezzi sono Iva esclusa e sono soggetti a variazioni senza preavviso poiché legati al dollaro.

Perché è "facile"!

- ✔ Perché va d'accordo con tutti: dai più giovani, ai professionisti più esigenti
- ✔ Perché basta uno squillo e lui/lei corre direttamente a casa tua
- ✔ Perché è veramente a buon mercato, ma ad altissime prestazioni
- ✔ Perché è multimediale, cioè la sa lunga sulle più diverse discipline
- ✔ Perché se non sai ancora come "si fa", te lo spieghiamo noi con una Videocassetta, molto "istruttiva"

Attenzione! Tutti i nostri Computer sono forniti di:

• Case minitower • 4 MB RAM • **SVGA 1024·768 16 milioni di colori** Local Bus VESA Windows accelerator • Monitor colori SVGA 1024·768 o.28 • Tastiera italiana 101 tasti • **Controller VESA IDE Multi IO**: 2 seriali 1 parallela 1 game • **HDD 212 MB** • FDD 3.5" 1.44 MB • MS DOS 6.2 + Windows 3.1 originali in italiano con manuali • Mouse seriale 3 tasti con Mouse Pad • Copertine copritastiera e copricomputer • Pacchetto software **Cogito:** *Wolfenstein 3D:* l'appassionante gioco Nazi-Killer - *Cogito Home:* data base uso familiare • Videocassetta illustrativa.
Cogito è anche upgrade, ultra-convenienti hardware e software multimediale.

Kit Multimediale con CD ROM multisessione photo cd compatibile, scheda musicale sound blaster compatibile, casse amplificate: L. 450.000

2 ANNI DI GARANZIA TOTALE!
intel inside
Tutte le nostre motherboards sono upgradabili con la semplice sostituzione del processore e dispongono di **3** slots local bus VESA.

COGITO World

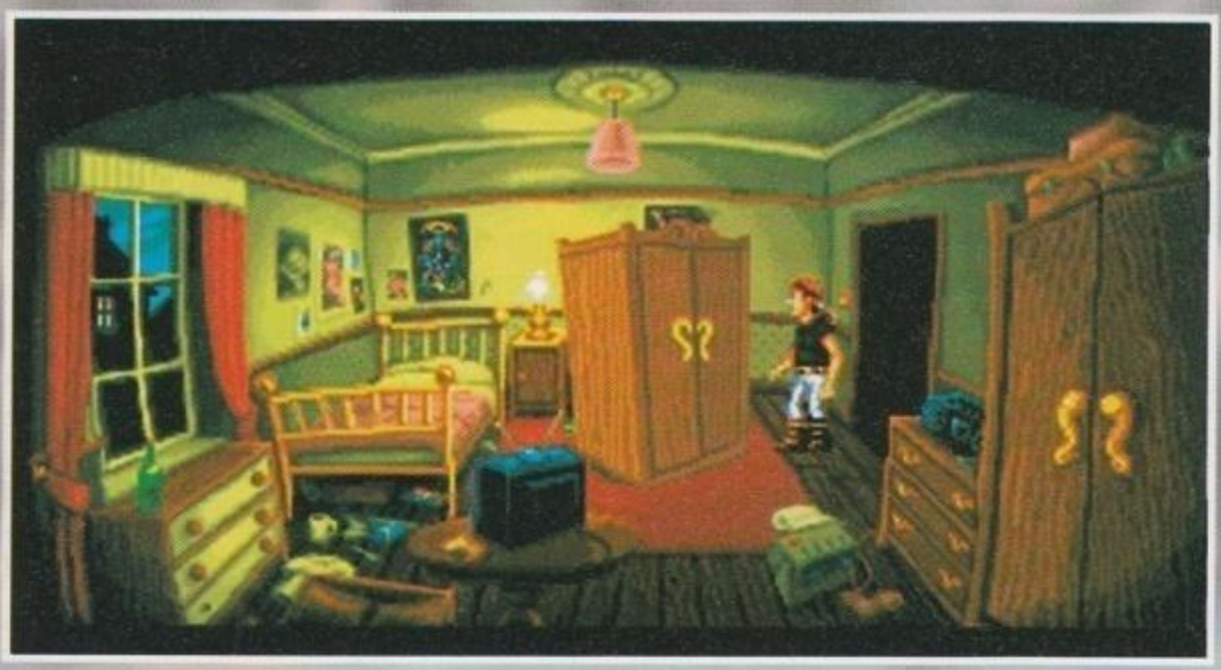
Il modo più comodo per usare il cervello.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

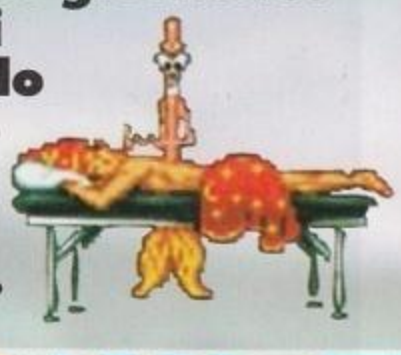
http://www.oldgamesitalia.net/

TITOLO SIMON THE SORCERER II CASA ADVENTURE SOFT FORMATI PC/AMIGA

MAGIA PER LA SECONDA VOLTA

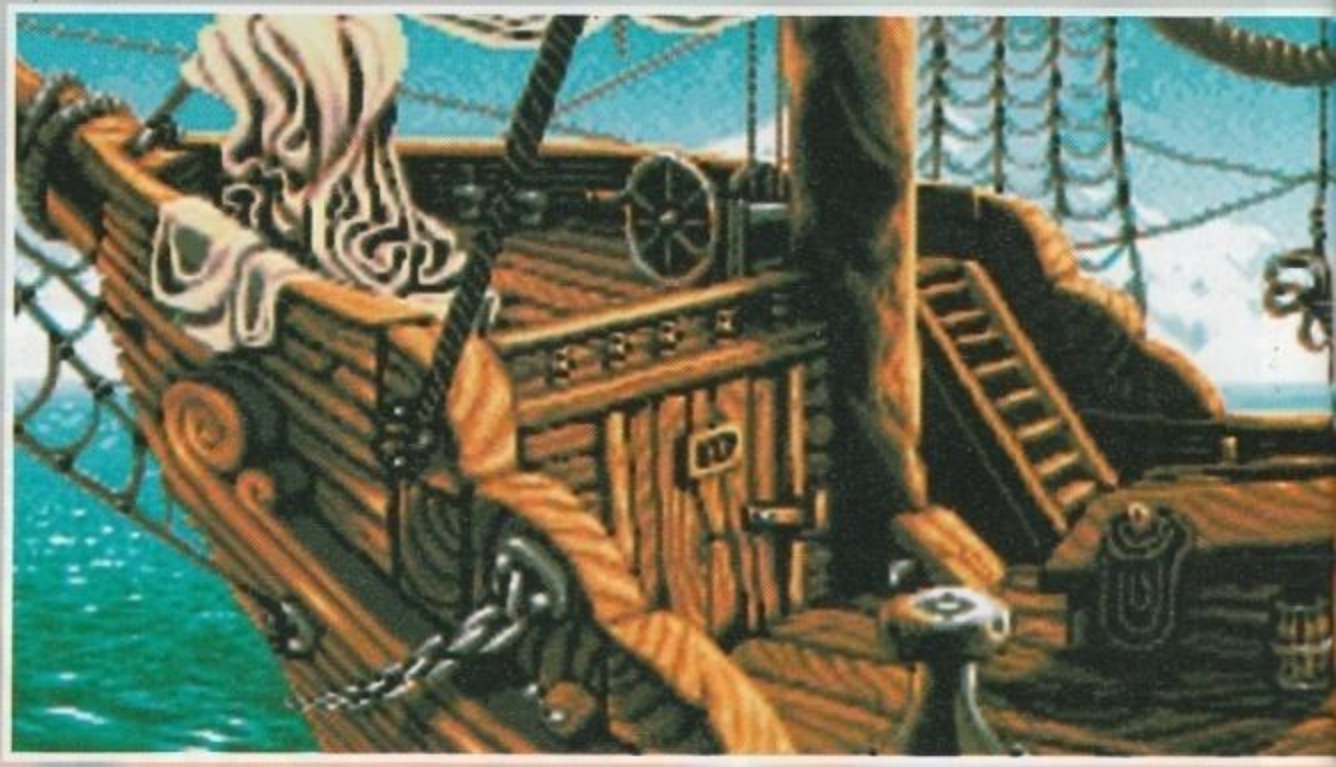


Dopo il buon successo di Simon the Sorcerer, l'Adventure Soft pare intenzionata a impensierire da vicino la LucasArts nel campo delle avventure grafiche con l'uscita del secondo episodio, proponendoci nuove e deliranti situazioni con cui confrontarsi, puzzle sempre più ardui da risolvere e una grafica d'altissimo livello per ammaliare l'occhio del giocatore: ecco a voi tutto quello che siamo riusciti a scoprire a proposito.



Se devo essere sincero Simon the Sorcerer non mi aveva particolarmente colpito, almeno come prima impressione: in fondo ho sempre ritenuto la Lucas la leader indiscussa nel campo delle avventure grafiche a sfondo prettamente umoristico, e trovarmi davanti un prodotto che sotto molti aspetti ricalcava fedelmente il grande stile della casa californiana mi aveva lasciato un po' perplesso. Comunque c'è da dire che, a prescindere dai miei personali atteggiamenti, per certi versi "razzistici", l'avventura in quanto tale si rivelò veramente ben fatta sia sotto l'aspetto grafico, sia per le svariate situazioni comiche in cui ci si imbatteva regolarmente durante la partita, sia per la difficoltà bel calibrata che assiema all'intrigante trama ha saputo assicurare a migliaia di appassionati nottate intere di sicuro divertimento.

In seguito all'ormai imminente uscita della versione su CD (leggetevi lo specifico box per ulteriori e interessanti informazioni), l'AdventureSoft si è lanciata già da qualche tempo nella produzione di Simon the Sorcerer 2, sottotitolato 'The Lion, The Wizard & The Wardrobe" (sicuramente in onore del grande scrittore C. S. Lewis, che scrisse un bellissimo romanzo di fantasia intitolato se non sbaglio nello stesso modo (gli anni passano, la memoria inizia a fare cilecca...)); la vicenda portante, resaci nota attraverso una stupenda introduzione animata, vi vedrà impegnati nuovamente contro le atroci minacce del cattivissimo Sordid che, anche da morto, vuole a tutti i costi vendicarsi del povero Simon. Il tutto inizia con il giovane mago che riposa tranquillamente a letto, leggendosi il suo fedele librone di magia, il problema è che il nostro eroe ha la noncuranza di lasciarlo cadere proprio nel bel mezzo del pentagramma disposto ai piedi del suo giaciglio (sì, proprio lui, quello di Ulitma VIII... Che Sordid sia un emulo del Guardiano?); ed ecco che la sua sbadata azione non tarda a manifestare le sue terribili conseguenze, creando degli sbilanci spazio temporali incontrollati che, grazie alla congiunzione dias-



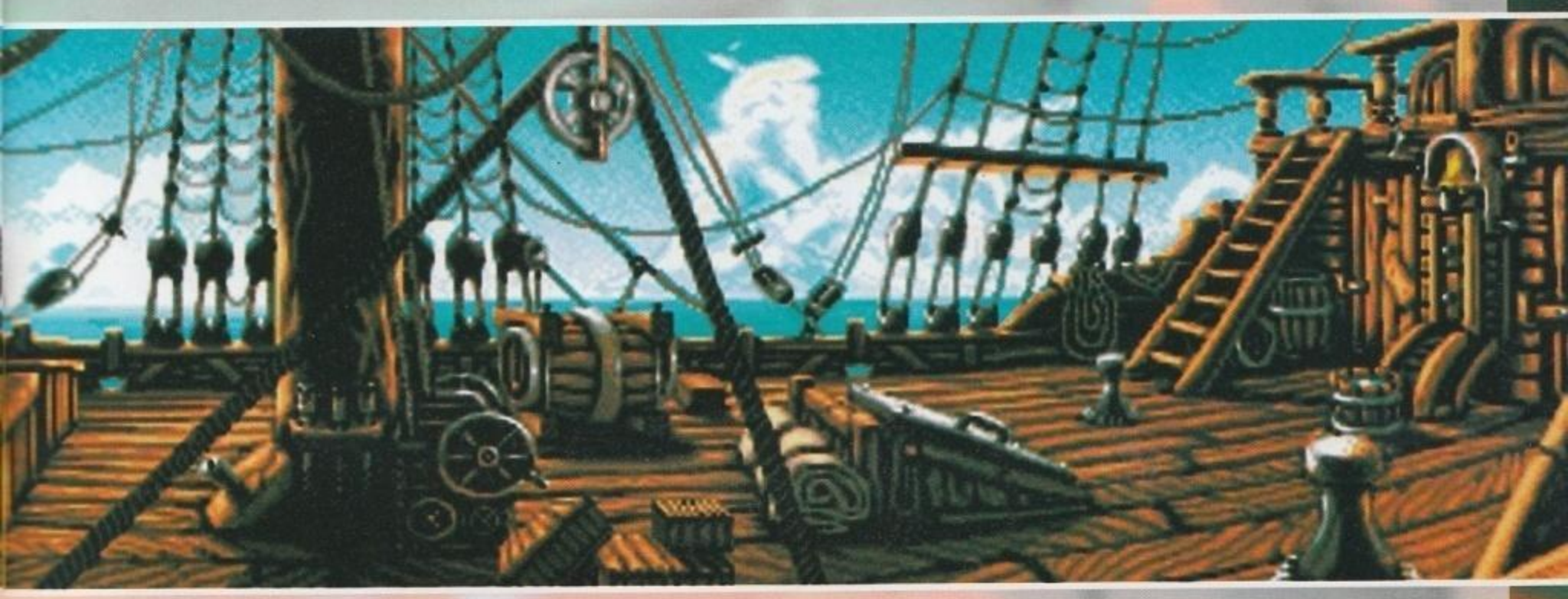
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

siale sole-luna-marte-plutone, alla presenza di alcuni incantesimi di resurrezione nel libro in questione e soprattutto al disperato tentativo della Adventure Soft di trovare un buona scusa per motivare un seguito, porta alla liberazione inaspettata dell'anima del suo più acerrimo nemico dal fuoco infernale, permettendogli così di ritornare alla sua terra natia sotto forma di fatuo fantasma.
Il nostro caro Sordid, nuovamente in carne ed ossa (beh, si fa per dire), non perde tempo per sfruttare la nuova condizione e decide di utilizzare un portentoso artefatto magico di teletrasporto, incredibilmente somigliante a un armadio, per rapire il giovane apprendista e farlo cadere nelle sue fameliche grinfie; come sempre capita, la sfortuna non può accanirsi indeterminatamente contro uno stesso personaggio, e così durante il viaggio l'armadio magico finisce la carica proprio a metà strada, lasciando Simon poco distante dal negozio del vecchio mago Calypso.
Così, ancora una volta vi troverete nello strano e misterioso mondo della magia, e ancora una volta, se vorrete portare vittoriosamente a termine la vostra impresa, dovrete farvi coinvolgere da una massiccia dose di comiche e intricate situazioni, nel tentativo di ritornare a casa sano e salvo e di ricacciare l'anima dannata di Sordid nel suo giusto luogo di appartenenza.

Simon the Sorcerer 2 presenta a suo favore parecchie novità rispetto al predecessore, novità che lo aiuteranno indubbiamente a bissare, quantomeno, il buon riscontro commerciale del suo predecessore; il primo miglioramento che sicuramente sarà già stato notato dalla maggior parte di voi attenti lettori, è l'incredibile livello grafico raggiunto dagli artisti della casa inglese. Con alle dipendenze ben sette disegnatori a tempo pieno, l'AdventureSoft ha già buttato giù un gran numero di stupende immagini a 256 colori per i paesaggi del gioco e una quantità veramente incredibile di frame per i vari personaggi. Quasi ogni schermata del gioco sarà inoltre caratterizzata da molte e ben curate animazioni che aumenteranno la realisticità dei paesaggi, e inoltre alcune locazioni saranno più ampie della grandezza del monitor, permettendo lo scrolling orizzontale delle immagini.
La cura e la ricerca di nuovi effetti sonori non potrà non rendere felici gli amanti della prima avventura che dovevano tristemente scegliere tra la bella ma ripetitiva musichetta di sottofondo e il silenzio più assoluto; Simon the Sorcerer 2 avrà infatti a disposizione una vastissima libreria di effetti digitalizzati con gran cura, rendendo maggiore il coinvolgimento e più accattivante il gioco stesso.
Un altro cambiamento interessante è dato da una radicale modifica dell'interfaccia di gioco; il controllo del personaggio non sarà più ottenuto sfruttando i



12 verbi a vostra disposizione, caratteristica tipicissima della Lucas, ma verrà effettuato utilizzando delle apposite icone, tagliando in un certo senso i ponti con il passato. E' evidente anche in questo caso come la software house inglese stia cercando in tutti i modi di creare un ambiente caratteristico il più originale possibile, smettendo in un certo senso di "sfruttare" il riuscitissimo filone "Monkeylslandiano" e proponendo un gioco il cui successo sarà determinato più dalla qualità delle caratteristiche tecniche e dal coinvolgimento del giocatore alla trama che dalla momentanea mancanza di decenti avventure grafiche sul mercato (sì, lo so, è una critica un po' pesante, ma credo di rispecchiare l'opinione di molti lettori e della maggior parte dei miei collaboratori).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

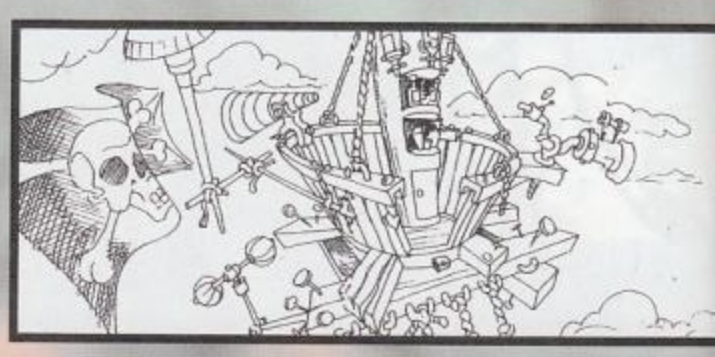
MAGNI
PER LA SECONDA VOLTA

I puzzle che dovrete affrontare in Simon the Sorcerer 2 saranno di una difficoltà e di un'intricatezza non indifferente, calandovi la maggior parte delle volte in situazioni veramente comiche; per esempio, proprio all'inizio del gioco verrete informati da

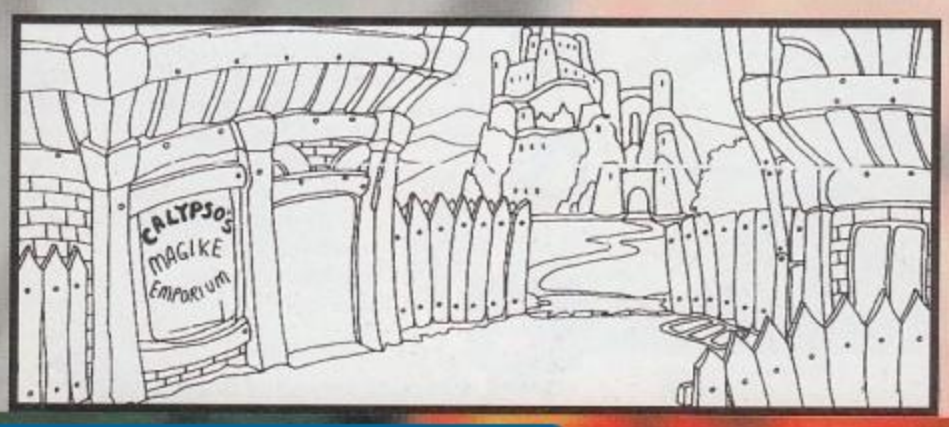
Calypso che per rigenerare nuovamente l'energia delle batterie dell'armadio-teletrasportatore dovrete recuperare alcuni oggetti dal castello reale capaci di fornire gli 1.21 Gigawatt necessari a un nuovo spostamento spazio-temporale (qualcosa a che fare con "Ritorno al Futuro"? Cerrrto che no...); fortunatamente il re ha imbandito un concorso per un nuovo mago e ha chiamato a partecipare tutti gli stregoni migliori del reame. E' evidente che le vostre scarse conoscenze in materia non potranno certo permettervi di competere con i più anziani concorrenti: urge perciò la necessità di passare

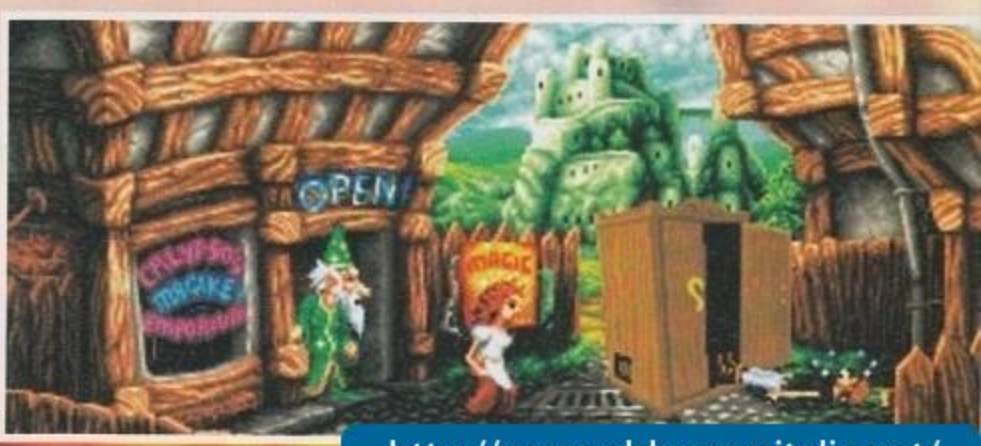
CHE COSA CI ASPETTA SU CD

E' ormai prossima l'uscita di Simon the Sorcerer per CD-ROM e per CD32; questa nuova versione conterrà ben due ore di dialoghi, 3500 effetti sonori digitalizzati e musiche completamente rivedute per un totale di più di due ore e mezza di audio da godersi durante il gioco. Queste caratteristiche, ormai "di serie" per il buon vecchio CD per PC, fanno invece per la prima volta la loro comparsa su una piattaforma come il CD32 (precedentemente sfruttata in modo a mio avviso piuttosto limitato con l'uscita di giochi che non si distinguevano particolarmente dalle altre versioni su dischetto), proponendo così finalmente un prodotto in effetti riveduto e migliorato rispetto alla versione per A1200; le scelte che hanno spinto l'AdventureSoft a lanciarsi in questa struggente opera sono principalmente di carattere economico, infatti l'impossibilità di copiare i CD su larga scala assicurerà un guadagno netto certamente maggiore e impedirà un ulteriore sviluppo della pirateria.
Sembra poi ormai accertato che la Commodore inglese lancerà in un futuro non troppo lontano un CD-ROM per l'Amiga 1200 pienamente compatibile con i prodotti già in commercio per CD32; il grosso problema nel lancio di un simile lettore è la momentanea impossibilità di produrlo integrato con l'utilissima scheda Full Motion Video (scheda che permette la visione di Video CD con risultati molto migliori di quelli ottenibili con un normale videoregistratore), che è invece già disponibile sul mercato per CD32.
E' quindi molto probabile che nei prossimi mesi verrà prodotto un primo modello senza FMV, che sarà successivamente possibile incrementare con l'aggiunta di un'apposita scheda: così facendo i possessori di A1200 potranno utilizzare subito senza problemi i giochi già in commercio per CD32 e successivamente raggiungere lo standard FMV quando saranno stati risolti i problemi tecnici connessi. Comunque vadano a finire le cose, la tecnologia FMV non assumerà un ruolo fondamentale nella produzione di giochi per i computer della Commodore prima dell'anno prossimo, rendendo tutto sommato questa discussione molto prematura; bisogna inoltre tenere conto come molto probabilmente i primi prodotti in FMV saranno comunque compatibili con entrambi i formati, evitando così la produzione di diverse versioni sul mercato, cosa che non potrà non essere apprezzata dagli acquirenti che non rischieranno di comprare due versioni dello stesso gioco, una prima e una dopo l'acquisto dell'apposita scheda.
E' certo che se anche soltanto la metà dei possessori dell'Amiga 1200 inglesi decidessero di comprare il nuovo lettore, questo diventerebbe la piattaforma su CD più diffusa in Gran Bretagna, battendo senza problemi in numero competitori già ben piazzati come la Philips, la Sega o la Panasonic e spingendo sicuramente le varie case editrici a iniziare una produzione di giochi e di programmi massiccia e di alta qualità (si sa, più prodotti escono per un dato sistema, migliore devono essere per imporsi sul mercato a causa della forte concorrenza).



all'imbroglio. Gironzolando per il mercato comprerete un bel Kit-fai-da-te per costruirvi una super bomba puzzolente, dopo di che dovrete impadronirvi di una razione di temutissimo stufato dello Swampling il quale, però, s'è nel frattempo lanciato nel campo della distribuzione culinaria e ha aperto una catena di ristoranti chiamata McSwampling; così tra un Swampburger e una Mud Shake la nostra vecchia conoscenza ha deciso di mettere da parte le sue dubbie qualità di cuoco, non producendo più il suo famoso stufato. A questo punto le cose si complicano davvero e per costringerlo a produrre ciò che vi serve dovrete riuscire a costruirvi un costume da Swampling, interagire con un sacco di personaggi, dare e prendere oggetti di qua e di là etc, etc, cosa che sicuramente vi terrà impegnati per mooolto tempo e vi farà sbellicare dalle risate in più di una occasione.

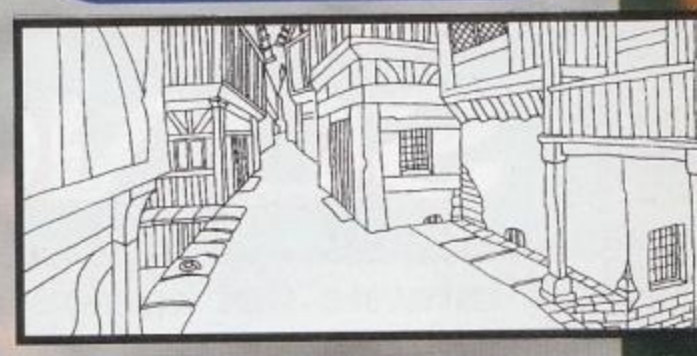




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il gioco verrà sviluppato tenendo in seria considerazione una futura e probabile conversione su CD-ROM e CD32, soprattutto per quel che riguarda i dialoghi; questi sono stati appositamente studiati per porre l'accento e l'enfasi sull'effetto che si vuole ottenere con le varie parole, rendendo così la futura trasposizione molto più veloce da realizzare.

L'uscita è prevista per il prossimo autunno, perciò avremo sicuramente occasione di riparlarne ben presto tra le pagine della rivista; beh, non mi sembra ci sia molto altro da dire, godetevi le immagini e leggetevi il box!

Luke

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIURO CHE NON SONO STATO IO

All'interno del numero 59, quello di dicembre, apparve la sgargiante recensione di un'avventura grafica che rispondeva al nome di "Innocent Until Caught". La dovevamo al prestigioso marchio Psygnosis, e si beccò un buon 90% e il corrispondente bollino Star Player. Ma è tutto qui?

Neanche per sogno. I ragazzi della Divide By Zero, a cui si deve il gioco, poi distribuito dalla Psygnosis, hanno infatti deciso che fosse ormai giunto il momento per un nuovo episodio, ed ecco così affacciarsi sui nostri monitor Innocent Until Caught 2.

Ora, come forse ricorderete, l'eroe di Innocent Until Caught è una persona a cui non affideremmo nemmeno uno stuzzicadenti. Il suo (poco riverito) nome è Jack T. Ladd, e la professione... ladro! Sapete, costui ha rubato e truffato pressoché tutto e tutti in una ventina di galassie o giù di lì, e fin qui va tutto bene. Sapete, dopotutto il crimine paga, ma c'è una cosa che non si può fare. No, assolutamente no: evadere il fisco. Se da un lato la polizia spaziale è un ammasso di mollaccioni corrotti a cui viene la tachicardia se gli fate "Bu" dietro le spalle, gli agenti del fisco della IRDS sono il vostro peggiore incubo: duri, alti, con lo sguardo d'acciaio, e non perdonano niente a nessuno. E infatti Jack era stato catturato e minacciato di ogni sorta di piacevolezze se non avesse pagato le tasse. Come sono poi andate a finire le cose? Una volta risolto, il finale avrebbe mostrato il "buon" Jack che, dopo aver salvato l'universo, s'incamminava in un poetico tramonto con la bellona di turno, una certa Ruthie. E con questo quadretto apparentemente idilliaco cominciamo pure l'intervista assieme a Andy Blazdell, il responsabile del progetto e portavoce dei Divide By Zero...

MAX: Ciao, Andy. L'ultima volta che ci siamo incontrati, a Chicago l'anno scorso, eri impegnato a dare gli ultimi ritocchi alla vostra avventura d'esordio. Vi potete ritenere soddisfatti del risultato finale?

ANDY: Per certi versi sì e per altri meno. Per essere stato il nostro primo vero progetto crediamo di aver raggiunto uno standard qualitativo elevato, ma come tutte le prime volte ci è servita al tempo stesso per valutare attentamente le reazioni del pubblico e evidenziare quelli che potevano essere i possibili punti deboli dell'avventura. Tutte considerazioni che ci sono state naturalmente molto utili durante la progettazione di Innocent 2.

MAX: Proprio di questo volevo parlarti, cosa mi puoi dire al riguardo?

ANDY: Partiamo con un numero, dal momento che questo potrà essere sicuramente significativo: cento. IUC2 sarà infatti molto più ampio del suo predecessore e conterrà ben cento differenti locazioni.

MAX: Per PC non credo ci siano problemi, ma la versione Amiga su quanti dischetti sarà, visto che già il primo episodio ne occupava nove?

ANDY: Bah, a dire il vero non siamo del tutto convinti di realizzare una versione per la macchina di casa Commodore, al momento diciamo che non è prevista. In effetti, uno dei limiti del primo Innocent era proprio la sua natura "bivalente", questa volta abbiamo deciso di dedicarci espressamente al PC e superare così quei limiti che la conversione per Amiga ci aveva imposto.

MAX: E' una decisione irrevocabile?

ANDY: Almeno per il momento crediamo di sì.

Potremmo magari prendere in considerazione una conversione per CD32, ma è solo un'ipotesi.

MAX: Ed eccoci al dunque, cosa mi puoi dire di Innocent 2?

ANDY: Allora, diciamo che Jack è una specie di calamita per la sfortuna. Dopo essersi preso la bella Ruthie nel finale di Innocent Until Caught, ha trovato il modo di perderla e di finire ancora senza un soldo.

MAX: Ho capito: di nuovo gli avvoltoi delle tasse.

ANDY: Non strettamente: è stato un po' di questo e di quello, in fondo dovevamo pure rimetterlo al verde, no? Jack è comunque un tipo senza

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW

troppi scrupoli: quando è senza soldi sa che il miglior sistema per guadagnare in fretta è rubare. E infatti, come prima cosa, si è buttato a pesce in una rapina a mano armata. Ma naturalmente, essendo rognatello, non ce l'ha fatta.

MAX: L'avrei scommesso...

ANDY: E infatti è stato catturato con le mani nel sacco da una poliziotta con la chioma rossa di nome Ysanne; e in men che non si dica è stato rinchiuso in una cella della "Relentless", la sua navetta spaziale.

MAX: Sua di Ysanne, naturalmente.

ANDY: Yes, boys. E si capisce subito che la buona Ysanne appare fermamente decisa a riportarlo in prigione. Dopotutto, con una simile fedina penale, non si poteva pretendere altro. Ma lui non ha rinunciato alle speranze di libertà... Il buon Jack riesce infatti a scappare dalla sua cella e quindi sabota l'iperpropulsione della Relentless per ritardare il più possibile il ritorno alle sbarre.

Il problema a questo punto è quello d'essersi ritrovati proprio sulla rotta di una flotta d'invasione aliena decisissima a distruggere ogni forma di vita umana sulla sua scia.

MAX: Ah, che rogna! Ma scusa, Andy, non è che per caso Jack è imparentato con un certo Fantozzi?

ANDY: E chi è Fantozzi?

MAX: Ah, già: all'estero non lo conoscete. Beh, non c'è problema: vai avanti.

ANDY: Jack e Ysanne devono così di malavoglia far lega per salvare la pelle. Ma naturalmente a Jack importa solo di sgusciare via dalla poliziotta, mentre a quest'ultima, più lungimirante, interessa molto di più capire la natura dei terribili alieni e come li si possa fermare.

I due, sfruttando i motori a impulso, riescono in qualche modo a raggiungere vari pianeti. Troveranno così un mondo ghiacciato e rovinato da una tremenda guerra, un pianeta di giungle dove gli umani stanno soccombendo ai mostri indigeni, un casinò di gran lusso pieno di giochini bestiali, un pianeta governato da fanatici religiosi e una stazione spaziale vicina ai suoi ultimi giorni. Nel corso del viaggio i nostri protagonisti potranno scoprire cosucce interessanti sulla Relentless, di cui non sapeva nulla neppure la stessa Ysanne e sui veri motivi dell'invasione aliena. Ma non è finita qui, perché la coppia potrà incontrare alcune facce già note, apparse nel primo episodio.

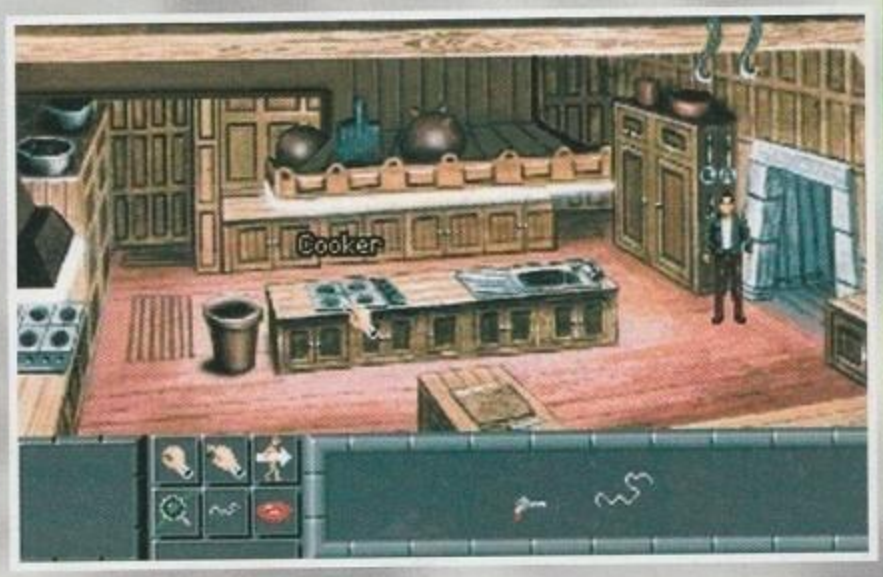
MAX: E dicci tutto!

ANDY: I nostri due eroi dovranno infatti salvare dai mostri cattivi Narm N'Palm, il veterano di guerra impazzito, oltre a rivedere la sciantosa Ruthie P'PauD'P'Pau, e...

MAX: Aspetta, aspetta! Come diavolo l'ha perduta, quel pazzoide?

ANDY: Ah, semplicemente l'ha piantato lei. E sapete perché? Perché ha incontrato un produttore discografico che ha esaltato la sua voce e ha promesso di renderla una stella della canzone.

MAX: E magari lui le ha fatto vedere le stelle...



ANDY: Eh, eh! Basta così, per adesso. Sto svelando troppo della trama. Tra un po' vi racconto anche la soluzione. Sarà meglio dirvi qualcosa della parte tecnica.

MAX: Orecchie spalancate.

ANDY: Ecco una notizia di quelle da rimarcare a più passate: all'inizio del gioco si potrà scegliere se giocare con Jack o con Ysanne, osservando tutta la trama da due diversi punti di vista.

MAX: Ooooh.

ANDY: E non solo, perché ognuno dei due personaggi avrà a disposizione un proprio gruppo di locazioni, oltre a dover risolvere problemi propri.

MAX: Ah-ha!

ANDY: E non è finita, perché osservando la trama da due punti di vista differenti il giocatore potrà scoprire elementi nascosti della storia. Cioè, in certi luoghi e momenti ognuno dei due aiuta l'altro senza che questi lo sappia. Solo scambiando le parti lo si può scoprire, e noi riteniamo che così il giocatore sarà notevolmente stimolato ad approfondire la storia. In pratica, è un gioco che vale per due, altrimenti il 2 dopo il titolo che ci sta a fare?

MAX: Davvero molto interessante...

ANDY: Ah già, in effetti non ti ho ancora detto una cosa molto importante. La nostra sarà anche la prima avventura espressamente dedicata al pubblico femminile!

MAX: Cosa intendi dire?

ANDY: Beh, che avrete l'opportunità di impersonare una ragazza e affrontare certe situazioni con un humour e un'attitudine tipicamente femminile. Dopotutto a questo mondo noi uomini siamo solo il 50%, perché lanciare fuori una fascia così ampia di potenziale mercato?

MAX: In effetti... Comunque non siete i primi, visto che anche Hand Of Fate, il seguito di Kyrandia della Westwood, aveva una bella donzella come protagonista: Zanthia.

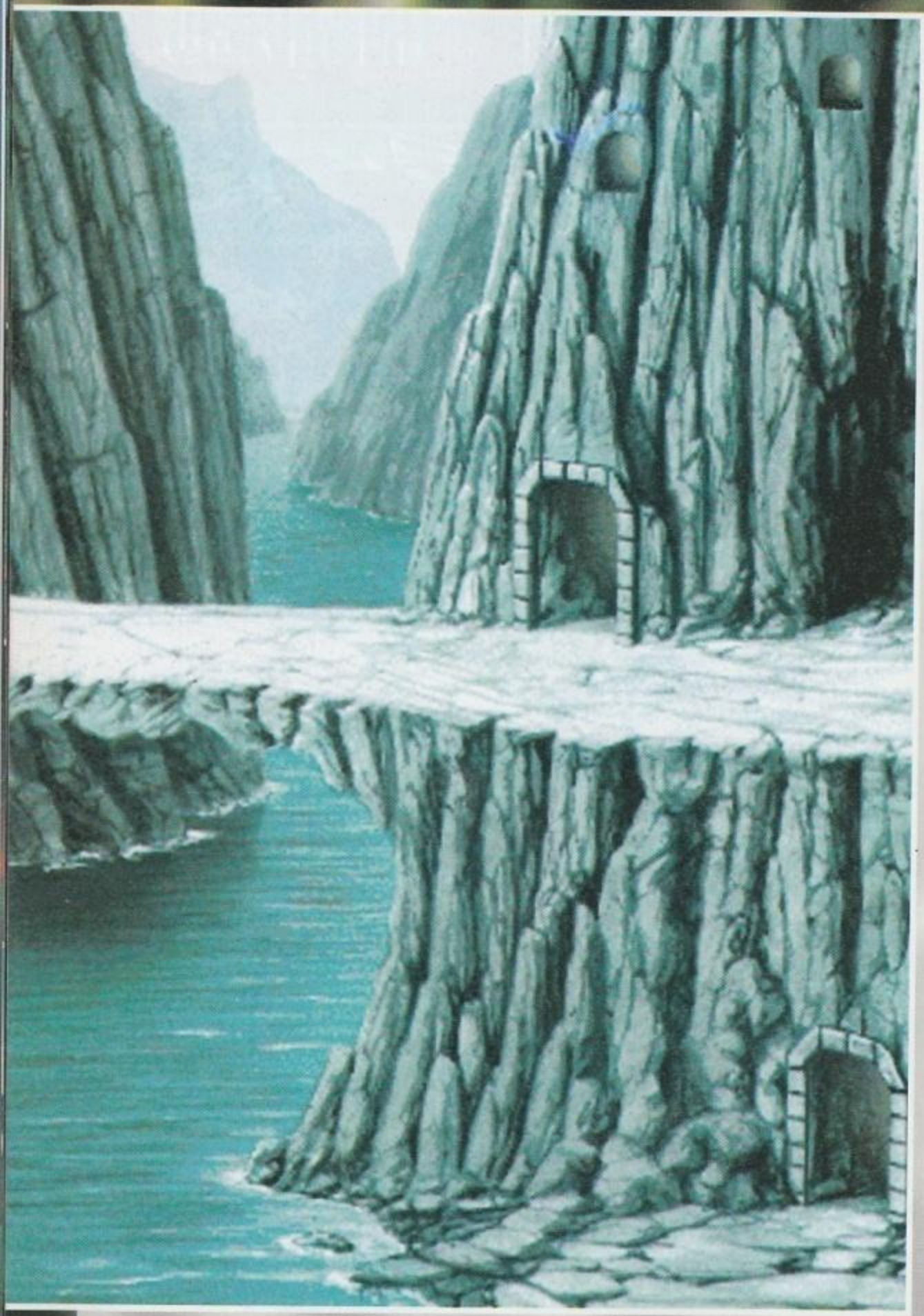
ANDY: Sì, ma nel corso dell'avventura, se si escludono un paio di tocchi simpatici, non è che la sua componente femminile, specie dal punto di vista caratteriale, venisse fuori in modo spiccato. Mi riferisco a tutti quegli atteggiamenti più o meno provocanti, irritanti, accattivanti, indisponenti ai quali le ragazze di tutto il mondo ci hanno ormai abituato... Dovrebbero farci un monumento, a noi tutti uomini, per il solo fatto di sopportarle!

MAX: Parole sante! Chiudiamo comunque qui il discorso, anche perché per quanto mi riguarda non è certo il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



periodo ideale per una simile disquisizione... Cos'altro puoi aggiungere?
ANDY: Che naturalmente il lavoro non sarebbe stato completo se non avessimo notevolmente migliorato tutta l'interfaccia. Innanzitutto, nell'inventario degli oggetti c'è un'opzione per risistemarli. Ciò permetterà di ottenere un ordinamento più razionale, e naturalmente si potrà far scorrere la lista verso il basso o verso l'alto per vedere tutto quanto, dal momento che lo spazio su video può non essere sufficiente.
La finestra dell'inventario sarà comunque "intelligente", perché si espanderà solo alle massime dimensioni relative al contenuto, e consentirà lo scorrimento solo quando questo sarà necessario.
Il movimento dei personaggi è stato poi notevolmente rifinito senza dare l'impressione che scivolino via come banali sprite. Abbiamo peraltro mantenuto il vecchio movimento in otto direzioni, che ci sono sembrate più che sufficienti.
Per quanto riguarda la schermata dei dialoghi questa prevederà i volti animati dei vari personaggi, che finalmente sembreranno realistici, e infine abbiamo aggiunto al pannello di controllo la funzione "Usa" come icona, in modo che, una volta scelta, la si possa richiamare subito come modo operativo di base.
MAX: Ottimo, questo.
ANDY: E poi c'è altro ancora. Abbiamo sviluppato una nuova tecnologia che ci consente di gestire schermi di lunghezza infinita. Ci permetterà cioè di avere uno sfondo scorrevole senza troppi problemi, oltre a essere funzionale in quelle situazioni dove si deve aspettare che il personaggio agisca e intanto la scena procede.

MAX: Ah, una scena dinamica.
ANDY: Giusto. Se avete presente "I Predatori dell'Arca Perduta", ecco un esempio. Verso la fine del film c'è l'inseguimento sui camion: ebbene, in modo simile, Jack dovrà saltare a bordo di un carro armato mentre questo inizia a muoversi, e dovrà anche riuscire a fermarlo.
MAX: Ohilà!
ANDY: E così, per stavolta abbiamo finito di svuotare la valigia dei trucchi. Ma posso ancora dirvi che su questo progetto abbiamo lavorato in nove, dividendoci i compiti come segue: io in qualità di progettista, Simon Lipowicz e Glyn Kendall come programmatori, Jack Wilkes come animatore dei personaggi, Gary Welch che si è occupato dell'animazione dei volti, Stuart Hughes che ha realizzato i fondali, Tahir Rashid che li ha animati, Andy Day si è occupato delle sequenze rese in 3D e infine Ian McCue ha composto la musica. Vi ricorderete questo gioco per un pezzo!
MAX: Lo speriamo davvero. Però... che cos'è quella cartella che hai lì?
ANDY: Ah, già: è un ricordino finale. Sono alcune immagini tutte per la vostra luccicante rivista.

MAX: Luccicante? Nientemeno!
ANDY: E già che ci sono, facciamo un bel gioco: io adesso ve le do, e voi mi dite subito che cosa ne pensate. Così vedremo se sono state scelte bene. In caso contrario, qualcuno assaggerà il mio gatto a nove code!
MAX: Chi?
ANDY: Ma chi le ha scelte, no? E allora, che ne pensate?
MAX (dopo lunga consultazione): Niente male. Il livello di dettaglio è notevole, come del resto ci aveva già abituato anche il vecchio titolo. Si vede pure che le differenze estetiche nell'area comandi sono pressoché irrilevanti. Ci sembra un'ottima cosa per garantire una giocabilità indolore a chi ha già sperimentato il primo episodio, e giustamente non vorrà dover imparare da capo una nuova interfaccia. Notevole, anche, la qualità dell'animazione del monaco. Diremmo che i panorami futuristici sono piacevolmente sfumati, e che qua e là si vede un certo sentore di acquerello.
ANDY: Bene, allora purtroppo non potrò usare il gatto a nove code.
MAX: E' un vero peccato, anch'io in redazione... Ehm, lasciamo perdere. Dunque, avete già una data di uscita più o meno attendibile?
ANDY: A dire il vero no, dovremmo comunque finire l'avventura entro la fine dell'estate, poi toccherà alla Psygnosis lanciarlo sul mercato in autunno. Diciamo che la grafica c'è ormai già tutta, rimane solo da rifinire la storia e armonizzare il tutto in modo quanto più omogeneo possibile.
MAX: E' prevista anche una versione per CD-Rom?
ANDY: Il mercato si sta muovendo in questa direzione e quindi siamo anche noi ben intenzionati a realizzarne un'edizione parlante. Non sappiamo ancora se in contemporanea all'uscita di quella su floppy, oppure qualche mese più tardi, vedremo.
MAX: La domanda finale è come sempre dedicata ai progetti prossimi venturi, c'è qualche cosa di cui puoi già parlarmi?
ANDY: Voi giornalisti... Siete sempre insaziabili! Va bene, ti accontento. Abbiamo un secondo titolo attualmente in lavorazione, si chiama Victoriana e sarà anch'esso un'avventura grafica, ma se proprio lo vuoi sapere sarà interamente in alta risoluzione! Non credo che vedrà comunque la luce se non nei primi mesi del prossimo anno, avremo modo di riparlarne per tempo, non credi?
MAX: Certamente, siamo già d'accordo, alla prossima!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNO DEL CONSUMATORE 1994/95

C.T.O.

DIVENTA MILIONARIO ANCHE TU!

PARTECIPA AL CONCORSO

150000000

IN PALIO

1° PREMIO DA

50000000

IN GETTONI D'ORO

100 PREMI DA

1000000

IN GETTONI D'ORO

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO

Manifestazione a premi denominata: **"Anno del Consumatore 1994 -1995"**

Area: tutto il territorio nazionale

Durata: dal 25/04/94 al 28/02/95

Prodotti: Accessori per computer e software prodotti e/o distribuiti da C.T.O. S.p.A.

Modalità: Compilare in ogni sua parte la cartolina ricevuta presso i Rivenditori Autorizzati.

Apporre sulla cartolina la prova di acquisto rappresentata dal codice a barre originale del prodotto, ritagliarla e spedirla in busta chiusa.

Affrancare e spedire a C.T.O. entro il 28/02/95. Farà fede la data del timbro postale.

Fra tutte le cartoline spedite in tempo utile e pervenute a C.T.O. correttamente compilate, verranno estratti a sorte i seguenti premi:

n°1 PREMIO da L. 50000000 in gettoni d'oro

n° 100 PREMI da L. 1000000 in gettoni d'oro

ESTRAZIONE

avverrà il giorno 15 marzo 1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza; i vincitori verranno avvisati tramite lettera raccomandata; i premi saranno consegnati entro il 30/03/95.

AUT. MIN. RICH.

BUONA FORTUNA !

C.T.O.

C.T.O S.p.A. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) - Tel. 051/75.31.33 - Fax 051/75.34.18

DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI

C.T.O.

PSILON• SMART

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'UNICO CON TUTTE LE CARTE IN REGOLA

PER GUADAGNARSI IL TITOLO DI GIOCO UFFICIALE DEI MONDIALI

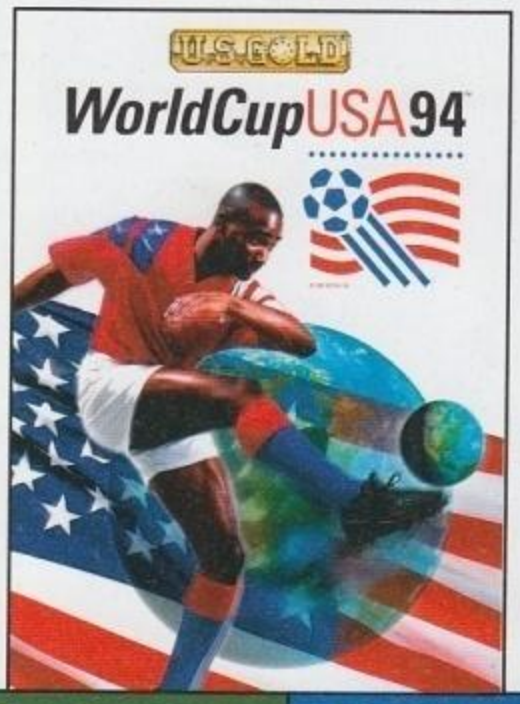
ENTUSIASMO, coraggio, grandi prestazioni e volontà di ferro: i tratti distintivi del più famoso torneo di calcio del mondo e, insieme, gli ingredienti del gioco di calcio ***PIU' SENSAZIONALE: WORLD CUP USA '94.***

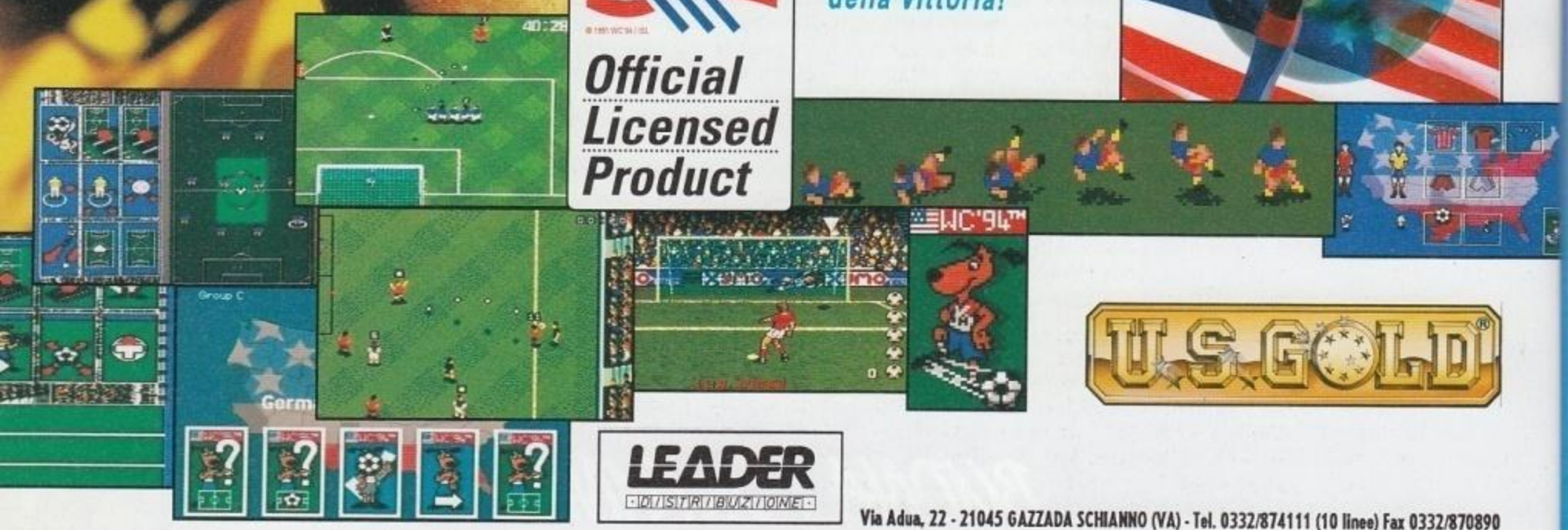
Il più appassionante test di abilità, strategia e tattica mai concepito. Qualche dubbio?

Niente paura! Giocaci e poi ne riparleremo...

WORLD CUP USA '94: assapora il gusto della vittoria!

- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM





U.S. GOLD®

LEADER DISTRIBUZIONE

Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - Tel. 0332/874111 (10 linee) Fax 0332/870890

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold LTD. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MEGA CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enter
intendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various fo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUI PUOI RICHIEDERE IL CATALOGO COMPLETO DEI GIOCHI E FARE I TUOI ACQUISTI MIGLIORI !

PIEMONTE • **ALEX COMPUTER** - C.COMM. LE GRU VIA CREA 10 - **GRUGLIASCO (TO)** • **ALEX COMPUTER** - CORSO FRANCIA 333/4 - **TORINO** • **ALEX COMPUTER** - VIA TRIPOLI 179/B **TORINO** • **COMPUTER WORK** - VIA RIVOLI 38/A - **ORBASSANO (TO)** • **COMPUTING NEWS** - VIA MARCO POLO 40/E - **TORINO** • **ELETTRONICA** - VIA SCALISE 5 - **VERCELLI** • **HI-FI CLUB** - CORSO FRANCIA 29/C - **COLLEGNO (TO)** • **HOBBYLAND** - VIA BERTODANO 1 - **BIELLA (VC)** • **MARCHISIO** - VIA POLLENZO 6 - **TORINO** • **PLAY GAME SHOP** - VIA CARLO ALBERTO 39/A **TORINO** • **RECORD** - GALLERIA F.ARGENTA 3 - **ASTI** • **ROSSI COMPUTERS** - CORSO NIZZA 42 - **CUNEO** • **SOFTEL** - VIA NIZZA 45 - **TORINO** • **TV MIRAFIORI** - CORSO UNIONE SOVIETICA 381/C - **TORINO**

LIGURIA • **ABM COMPUTERS** - PIAZZA DE FERRARI 2 - **GENOVA** • **ATHENA INFORMATICA** - VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - **SAVONA** • **CELESIA ENZA** - VIA GARIBALDI 144 - **LOANO (SV)** **CENTRO HI-FI VIDEO** - VIA DELLA REPUBBLICA 38 - **SANREMO (IM)** • **FOTO MAURO** - VIA T.M. CANEPARI 183/R - **RIVAROLO (GE)** • **IL BALILLA** - VIA F.APRILE 112/R - **GENOVA** **MASSA AGOSTINO** -VIA CAMOZZINI 17/18/R - **GENOVA VOLTRI** • **OFFICE & GAMES**. PIAZZA BIANCHI 9 - **IMPERIA** • **PAGLIALUNGA** - VICO LICETI 6 - **RAPALLO (GE)** • **PLAY TIME** - VIA GRAMSCI 3/5/7/R **GENOVA** • **SCABINI GIOCATTOLI** -VIA C.RETA 7/R - **BOLZANETO (GE)**

LOMBARDIA • **AG GAMES** - VIA G.SILVA 49 - **MILANO** • **ALMOS** - VIA DEL CAIRO 26 - **VARESE** • **COMPUTER SERVICE** - GALLERIA MANZONI 18/20 - **PAVIA** • **COMPUTER VIDEOGIOCHI** VIA F. DE SANCTIS 33/35 - **MILANO** • **B.C.S.** - VIA MONTEGANI 11 - **MILANO** • **BIT '84** - VIA ITALIA 4 - **MONZA (MI)** • **CRAZY VIDEO** - VIA DANTE 165 - **SESTO SAN GIOVANNI (MI)** • **DATA FILE** - VIA CAPPONI 5 - **MILANO** • **FLOPPY** - VIA MORAZZONE 2 - VIA CARROBBIO 13 - **VARESE** • **FUMAGALLI** - VIA CAIROLI 48 - **LECCO (CO)** **GRAZZINI** - VIA M. MACCHI 29 VIA PITAGORA 4 - V.LE ROMOLO 9 - **MILANO** • **HOMIC SHOP** - PIAZZA DE ANGELI 3 - **MILANO** • **LAGO** - VIA BENZI 18 - **COMO** • **MANTOVANI TRONIC'S** - VIA CAIO PLINIO 11 - **COMO** **MARCUCCI** VIA F.LLI BRONZETTI 37 - **MILANO** • **MEGABYTE** - VIA CASTELLO 1 - **DESENZANO (BS)** • **MEGABYTE 2** - VIA SCURI 4 - **BERGAMO** • **MEGABYTE 4** VIA CALVI 95 - **MANTOVA** **MG SHOP** - VIA MONTENERO 12 - **MILANO** • **MIPS COMPUTER** - VIA RIVOLTA 22 - **MORBEGNO (SO)** • **MISTER BIT** - VIA MAZZINI 70 - **BRENO (BS)** • **NEW GAME** - CORSO GARIBALDI 198 - **LEGNANO (MI)** • **NEWEL** - VIA MAC MAHON 75 - **MILANO** • **NIKI SHOW-ROOM** - VIA TAVAZZANO 14 - **MILANO** • **PERGIOCO** - VIA SAN PROSPERO 1 (CORDUSIO) - VIA ALDROVANDI (LIMA) - **MILANO** • **REPORTER** - CORSO GARIBALDI 25 - **CREMONA** • **RIVOLA** - VIA VITRUVIO 43 - VIA MAURO MACCHI 26 **(MI)** • **S W COMPUTER** CENTRO COMM. MINERVA VIA C.BATTISTI 42 - **PAVIA** • **SENNA GIANFRANCO** - VIA CALCHI 5 - **PAVIA** • **SUPERGAMES** - VIA VITRUVIO 37 - **MILANO** • **TC CENTRO** - LARGO CORSIA DEI SERVI 11 **MILANO** • **TINTORI** - VIA BROSETA 1 **BERGAMO** • **VIRGIN MEGASTORE** - PIAZZA DUOMO 8 - **MILANO** • **VIRTUALI** - VIA RASORI 8 - **MILANO**

TRENTINO ALTO ADIGE • **COMPUTER POINT** - VIA ROVIGO 22/A - **BOLZANO** • **CRONST** - VIA G.GALILEI 25 - **TRENTO** • **EL DOM** - VIA BRENNERO 394 - **TRENTO** • **ELETTRON MATTEUCCI** - VIA PALERMO 31 - **BOLZANO** • **EUROCENTER DUE** - VIA KENNEDY 181 - **LAIVES (BZ)** • **MUSIC CENTER** - VIA BOLZANO 39 - **GARDOLO (TN)**

VENETO • **ADRIA MODEL** - VIA PRATIGURI 29 - **PORTOGRUARO (VE)** • **ARMONIA COMPUTERS** - VIA CONEGLIANO 74 - **SUSEGANA (TV)** • **BAZAR MILANESE** - PIAZZA G.MARCONI 14 - **MONTEBELLUNA (TV)** • **CAMONICO BORTOLO** - PIAZZALE FIRENZE 10 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **CARTOLIBRERIA AL SANTO** - VIA OSPEDALE 5 - **PADOVA** • **CASA DEL DISCO** - VIA FERRO 22 - **MESTRE (VE)** • **COMPUMANIA** - VIA C. LEONI 32 - **PADOVA** • **COMPUGAMES** - CORSO CAVOUR 5/A **VERONA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA EUROPA 2 - **GALLIERA V.TA (PD)** • **COMPUTER SHOP** - C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 61 - **PADOVA** • **GRUPPO A.F.** - CENTRO COMM. LE PIRAMIDI VIA POLA 20 - **TORRI DI QUARTESOLO (VI)** • **GUERRA COMPUTER** - PIAZZA S.TRENTIN 6 - **TREVISO** **GUERRA COMPUTER** - VIA BATTISTI 53 - **SAN DONA' DI PIAVE (VE)** • **GUERRA COMPUTER** - VICOLO VOLTO S.LUCIA 6 - **VERONA** **GUERRA EGIDIO** - VIA BISSUOLA 20/A - **MESTRE (VE)** **LEONETTI FERNANDA** - VIA MANTOVANA 2 - **VERONA** • **MAKRO** - VIA VALPOSINA 55 - **THIENE (VI)** • **MEGABYTE 3** - VIA XX SETTEMBRE 18 - **VERONA** • **OTC COMPUTERS** - VIA FOLGORE 24- **VICENZA** • **OTC COMPUTERS** - VIA GARIBALDI 16 - **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** • **OTC INFORMATICA** - VIA SORIO 102/A - **PADOVA** • **POWER MEDIA** - PIAZZA SAN TOMMASO 10/11 - **VERONA** • **RAVAGNAN CARLO** - PIAZZA SAN MARCO 2428 - **VENEZIA** • **R.CAPUTO** - PIAZZA SAN MARCO5193 **VENEZIA** • **SARTORELLO** - VIA DUCA D'AOSTA 4 - **CEGGIA (VE)** **SARTORELLO** - VIA VENEZIA 8 - **PORTOGRUARO (VE)** • **SME** - VIA CONEGLIANO 59 - **SUSEGANA (TV)** • **SME** - VIA ORSATO 5 - **MARGHERA (VE)** • **SME** - VIA TORINO 101 - **MESTRE (VE)** • **TESTI GIOCATTOLI** - VIA SANTA LUCIA 13 - **PADOVA**

FRIULI VENEZIA GIULIA • **COMPUTER SHOP** - VIA P. RETI 6 - **TRIESTE** • **CTI** - VIA PASCOLI 4 - **TRIESTE** • **ELCOM SHOP** - VIALE SAN MARCO 7 - **MONFALCONE (GO)** **GIOCATTOLI DEOTTO** - V.LE SAN MARCO 7/B - **MONFALCONE (GO)** • **GUERRA COMPUTER** - VIA FONDERIA 5/A - **TRIESTE** • **MOFERT 5** - VIA LEOPARDI 24/A - **UDINE** • **SME** - VIA UDINE 28 - **ZOPPOLA (PN)** • **VIDEOLANDGAMES** - VIA RISMONDO 4 - **TRIESTE**

EMILIA ROMAGNA • **A.T.E.** - VIA IMBRIANI 43/A - **PARMA** • **BUSINESS POINT** - VIA C. MAYER 85 - **FERRARA** • **CARTOLERIA PORTANOVA** - VIA PORTANOVA 18/A - **BOLOGNA** • **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** - VIA EMILIA PONENTE 56 - **BOLOGNA** • **COMPUTER LINE** - VIA S.ROCCO 10/C - VIA J.F.KENNEDY 15/T - **REGGIO EMILIA** • **COMPUTER VIDEO CENTER** - VIA CAMPO DI MARTE 122 - **FORLI'** • **DELTA COMPUTER** - VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - **PIACENZA** • **E.C.S.** - VIA CASARINI 3/C - **BOLOGNA** • **ELECTRONIC FUN** - CORSO V.EMANUELE 142 (GALL.POLITEAMA) - **PIACENZA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA MURRI 75/A - VIA LOMBARDI 43 - **BOLOGNA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** - VIA S.STEFANO 30/2 - VIA INDIPENDENZA 66 - **BOLOGNA** • **MICROINFORMATICA** - PIAZZA M.PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - **SASSUOLO (MO)** • **MORINI & FEDERICI** - VIA MARCONI 28/C - **BOLOGNA** **ORSA MAGGIORE** - CENTRO COMM. I PORTALI - PIAZZA MATTEOTTI 20 - **MODENA** • **SOFT GALLERY** - VIA MORTARA 60/B - **FERRARA** • **ZANICHELLI** - VIA SAFFI 78/B - **PARMA** • **ZETA INFORMATICA** - VIA E.LEPIDO 6 - **PARMA** • **ZUCCHERELLI BENVENUTO** - VIA CAVOUR 74 - **RAVENNA**

TOSCANA • **C.D.S.** - VIA DON MINZONI 17 - **MONSUMMANO TERME (PT)** • **CALAMAI TEKNO** - VIA DEI CIMATORI 17/R - **FIRENZE** • **CIAK** - VIA NICOLO' ARETINO 17 - **AREZZO** **CIPOLLA ANTONIO** - VIA VITTORIO VENETO 26 - **LUCCA** • **COMPUTER SERVICE** - VIA DELL'UNIONE 7 - **GROSSETO** • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** - VIA CENTOSTELLE 5/A - **FIRENZE** **ETA BETA** - VIA SAN FRANCESCO 30 - **LIVORNO** **FLOATING POINT** - GALLERIA L. DA VINCI 32 - **MASSA CARRARA** • **FUTURA 2** - VIA L.CAMBINI 19 - **LIVORNO** • **IDEA SOFT** - VIA VESPUCCI 98 **PISA** • **IL COMPUTER** - VIALE COLOMBO 216 - **LIDO DI CAMAIORE (LU)** • **LA CITTA' DEI RAGAZZI** - VIA DE' TACCHINARDI 2 - **FIRENZE** • **MATEX** - VIA SAFFI 33 - **PONTEDERA (PI)** **PUNTO SOFT** - VIA TORCICODA 1/R - **FIRENZE** • **PUNTO SOFT 3** - VIALE GUIDONI 77/B - **FIRENZE** • **PUNTO VIDEO** - VIA CALZABIGI 1/C - **LIVORNO** • **TECNINOVAS COMPUTER** - PIAZZA GUERRAZZI 19/21 - **PISA**

MARCHE • **BERDINI EZIO** - VIA SILVIO PELLICO - **CIVITANOVA MARCHE (MC)** • **CENTRO ADRIATICO SOFTWARE** - VIA MARE 74 - **SAN BENEDETTO DEL TRONTO (AP)** • **GIOCATRE** VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 12 - VIA MARSALA 10 - **ANCONA** • **PERSONAL COMPUTER** - VIA PONCHIELLI 2 - **PESARO** • **TRIOZON INFORMATICA** - VIA N.BUOZZI 16 - **PORTO SAN GIORGIO (AP)** • **ZEROUNO COMPUTER** - VIA ULPIANI 2 - **S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP)**

UMBRIA • **CASA DEL GIOCATTOLO** - VIALE UMBRIA - **BASTIA UMBRA (PG)** • **CIEM MINUTI** - VIA PIEVAIOLA 166 - **SAN SISTO (PG)** • **CUINI CHIARA** - CORSO CAVOUR 281 - **ORVIETO (TR)** **ETA BETA COMPUTER** - PIAZZA SAN DOMENICO **FOLIGNO (PG)** • **MIDA** - VIA PIEVAIOLA 36 - **CORCIANO (PG)**

LAZIO • **ARICO' GIOVANNI** - VIA MAGNA GRECIA 71 - **ROMA** • **AUDIO CAR** - VIA LIVORNO 68 - **LADISPOLI (RM)** • **BABY SOGNO** - VIA TIBURTINA 614 A/B/C - **ROMA** • **BIT STUDIO** C/O MERCATONE ZETA VIA DELLE SCIENZE - **S.RUFINA CITTA' DUCALE (RI)** • **CAMPA ADOLFO** - VIA PRENESTINA 426 - **ROMA** • **CASA MIA GAIA** - LARGO BOCCEA 12 - **ROMA** **C.D.R.** - VIA TRIPOLI 1 - **ROMA** • **COMPUTER SCHOOL 2000** - VIA MURA DEI FRANCESI 99/101 - **CIAMPINO (RM)** • **COMPUTER TIME** - VIA COL DI LANA 11/15 - **CIAMPINO (RM)** **DI MARCO CORRADO** - VIA VIBIO MARIANO 38 - **ROMA** • **GARZOLI LUCIANO** - VIA VAL DI SANGRO 25 - **ROMA** • **GEDY** - VIA BENGASI 20 - **ANZIO (RM)** • **GI.GI. WATCH** - VIALE IPPOCRATE 25 - VIA NAPOLEONE III 93 - **ROMA** • **GIGLIO LUIGI** - VIA VITRUVIO 282 - **FORMIA (LT)** • **GIOCHI E COMPUTER** - CORSO UMBERTO I 97 - **RONCIGLIONE (VT)** **HABITAT - ZANGRILLI** - S.S. 155 LOC.MAD.DELLA NEVE 113 -**FROSINONE** • **KEY BIT ELETTRONICA** - VIA CIALDINI 8/10 - **LATINA** • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - VIA CASE NUOVE 3 - **CIVITAVECCHIA (RM)** • **LA CHIOCCIA** - VIALE MARCONI 277 - **ROMA** • **M.ELECTRONIC** - C/O CENTRO COMM. I GRANAI - **ROMA** • **MEGABOY** - VIA F.PALASCIANO 105 - **ROMA** **MESSAGGERIE MUSICALI** - VIA DEL CORSO 122/123 - **ROMA** • **METRO IMPORT** - VIA DONATELLO 37 - **ROMA** • **ODIS** - PIAZZA PONTELUNGO 3 - S.MARIA AUSILIATRICE 23 - **ROMA** **PERGIOCO** - VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 **ROMA** • **STYL HOUSE 2000** - VIA P.MAFFI 28/32 - **ROMA** • **TAKE AWAY** - VIA TRIPOLITANA 164 - **ROMA**

ABRUZZO E MOLISE • **COMPUTER MARKET** - VIA TRIESTE 79/81 - **PESCARA** • **ELETTRONICA ABRUZZESE** - VIA L'AQUILA 31/33 - **PESCARA** • **FERRI** - VIA TIBURTINA 91 **PESCARA** • **GES.COM.** - VIA SAN LORENZO 64 - **CAMPOBASSO** • **PASSERI BIAGIO** - VIA NICOLA FABRIZI 28 - **PESCARA**

CAMPANIA • **BABY TOYS** - VIA CISTERNA DELL'OLIO 5/B - **NAPOLI** • **BOOKS & MOVIES** - VIA MERLIANI 112/BIS - **NAPOLI** • **CAPRI GRAPHIC** - VIA LISTRIERI 17 - **CAPRI (NA)** • **COMPUTER SERVICE** - VIA L. DA VINCI 91/93 - **SCAFATI (SA)** • **COMPUTERMANIA** - VIA CONSALVO CARELLI 35 - **NAPOLI** • **D.E.C.** - VIA NAZ. DELLE PUGLIE S.S. 7 ANG. VIA NAPOLI **CASALNUOVO (NA)** • **DATA OFFICE** - VIA ROMA 5/7 - **SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)** • **FANTASY** - VIA DELLE REPUBBLICHE MARINARE 444 - **BARRA (NA)** • **GIOCATTOLI LANZETTA** - VIA CARDUCCI 45 **AVELLINO** • **INFORMATICA ESSE** - VIA LIBERTA' 258 - **PORTICI (NA)** • **ITACA** - VIA R. MAURI 60 - **SALERNO** • **LA CAMERA OSCURA** - VIA P.CASTELLINO 22 - **NAPOLI** • **MIGLIARDINI UMBERTO** - VIAS.ANNA DEI LOMBARDI 35 - LARGO MONTEOLIVETO 7 - **NAPOLI** • **NEW COMPUTER MARKET** - CORSO GARIBALDI 65 - **SALERNO** **ODORINO** - VIA LARGO LALA 25/26 - **NAPOLI** • **SKUP** - VIA SOLIMENA 82/A - **NAPOLI**

PUGLIA • **COMPUTER SHOP** - VIA G. CARLI 17 - **BARLETTA (BA)** • **DI MATTEO ELETTRONICA** - VIA C.PISACANE 11/15 - **BARLETTA (BA)** • **REGNO DEI BIMBI** - VIA EINAUDI 17 - **BARI** • **VIDEOMANIA** - VIALE UNIVERSITA' 61 - **LECCE** • **WILLIAMS COMPUTER** - VIALE UNITA' D'ITALIA 79 - **BARI**

CALABRIA • **COMPUTER GAMES E ALTRO** - VIA AMIRANTE 59 - **SOVERATO (CZ)** • **CONSOLE POINT** - VIA VITTORIO ALFIERI 20 - **RENDE (CS)** • **GIOCATTOLI GIAMBOI** VIA ASCHENEZ 166/B - **REGGIO CALABRIA**

SICILIA • **AZETA** - VIA CANFORA 140 - **CATANIA** • **BASIC** - VIA SAMMARTINO 32 - **PALERMO** • **BIT INFORMATICA** - V.LE DEI PLATANI 40 - **RAGUSA** • **C.D.M.P.** - VIA AMANTEA 53 **CATANIA** • **ELEKTROMARKET LIVORSI** - VIA MESSINA MARINE 533/B - **PALERMO** • **HOME COMPUTER** - VIA GALVANI 29 - **RAGUSA** • **HOME COMPUTER** - VIALE DELLE ALPI 50/E **PALERMO** • **NUOVA DIMENSIONE** - VIALE S.MARTINO 264 VIALE REGINA ELENA 143 - **MESSINA** • **PRISMA COMPUTER** - VIA CANFORA 122/124 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - LARGO DEI VESPRI 113 - **CATANIA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA G.B. FARDELLA 29 - **TRAPANI** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA GHIBELLINA 32 - **MESSINA** • **RANDAZZO ANGELO** - VIA MAZZINI 170 **MARSALA (TP)** • **RANDAZZO ANGELO** VIA R.SETTIMO 55-VIA M.STABILE 160-VIA G.B.LULLI 18-**PALERMO** • **TUTTO** - VIA MANZONI 165 - **AGRIGENTO**

SARDEGNA • **COMPUTER HOUSE** - VIA CAVALCANTI 7 - **CAGLIARI** • **COMPUTER SHOP** - VIA ORISTANO 12 - **CAGLIARI** • **COMPUTERS POINT** - VIA CAVARO 21/B/C - **CAGLIARI** • **FOLLIE** - VIA FAUSANIA 6 - **OLBIA (SS)** • **GRISCHENKO** - PIAZZA AZUNI 12 - **SASSARI** • **MISTER GADGET** - C/O C. COMM. " CENTRO CITTA' " - **NUORO**

LEADER

22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111 - FAX

http://www.oldgamesitalia.net/

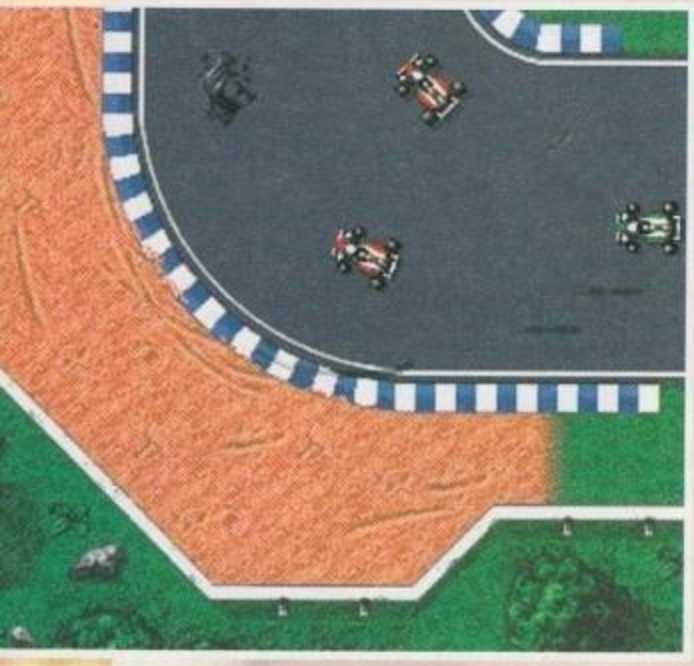
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGLIO DI OVERDRIVE?

Oh bella, non siamo ancora sicuri che questo Turbo Trax possa effettivamente risultare meglio del pluridecorato giochillo di guida targato Team 17, ma le premesse ci sono proprio tutte...

Come al solito il nostro Max non si è fatto cogliere impreparato ed è riuscito ad ottenere un'intervista esclusiva con un nuovo e assai promettente team di sviluppo: gli Arcane Software Development. Il nostro prode caporedattore ha infatti contattato il loro portavoce, Steve Iles, che assieme ad Andy Coates e Mark Wortham compone il nucleo centrale del gruppo.
Per tutti coloro ai quali questi ultimi due nomi non dicessero nulla, precisiamo subito che entrambi posseggono una buona esperienza alle spalle, soprattutto in fatto di "intro", con un chiaro riferimento alle bellissime presentazioni animate di Powermonger e Populous II per PC, che rimangono tutt'oggi delle vere e proprie perle nel genere.

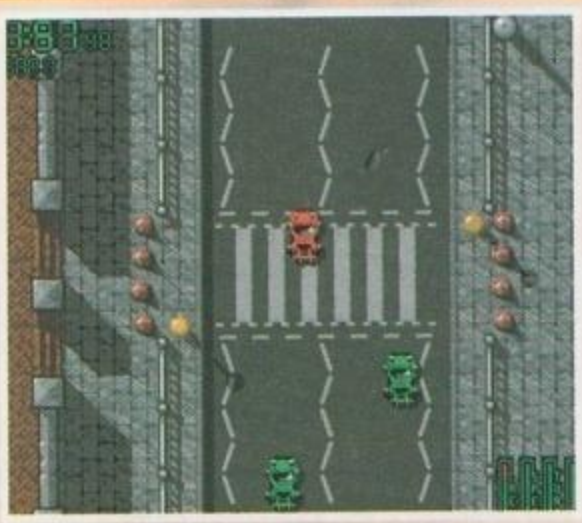


Ma adesso lasciamo la parola al nostro intervistato e cerchiamo di farci dire qualcosa di più sul loro primo vero progetto "autonomo": Turbo Trax, un gioco alla Overdrive che promette faville.

MAX: Dal momento che siete un nome relativamente "nuovo" per il panorama software internazionale, partiamo con una breve introduzione.
STEVE: Va bene. Prima di fondare gli Arcane Development, ho collaborato con gli uomini della Durell, ai tempi del Commodore 64. Questa esperienza mi è servita per approfondire le mie conoscenze informatiche e soprattutto mi ha aiutato a capire il modo di lavoro che va seguito in un simile ambiente. Fu a quel punto che mi venne l'idea, assieme a Clive Townsend, di realizzare Saboteur 3. Nei mesi che seguirono ho a lungo girato e parlato con un sacco di gente capace d'illuminarmi sui requisiti essenziali per produrre un gioco e soprattutto su come venderlo, solo a quel punto mi sentii veramente pronto per fondare l'Arcane Soft.

MAX: Più precisamente, a quando risale questa decisione?
STEVE: Al 1991, quando ci unimmo con un gruppo di validi programmatori chiamati Enigma Software Development, anch'essi nati cresciuti con il C64. Da quel riuscito sodalizio nacquero le introduzioni di Powermonger e Populous II per PC, senza dimenticare quella di Birds of Prey per Amiga.
Dopo qualche tempo entrò nel nostro gruppo anche Mark Jones, un grafico davvero valido, tant'è che decidemmo di metterci al lavoro con lui su un nuovo e impegnativo progetto (Darkmere) che piacque subito moltissimo alla Core, la quale decise di pubblicarcelo.
Darkmere è stata la cosa più impegnativa che ci sia mai capitata, realizzare l'engine grafico ci ha fatto impazzire per mesi interi, ma alla fine il Worldmation (il sistema utilizzato gestire la grafica isometrica) è venuto fuori veramente bene: versatile ed estremamente "user-friendly".
Purtroppo però il brutto doveva ancora arrivare, quando ci mettemmo a testare il codice del gioco ci accorgemmo che le cose funzionavano per niente, che era quasi impossibile armonizzare come volevamo grafica e programma e che c'era quindi da mettersi davvero le mani nei capelli... il progetto si è quindi protratto molto più nel tempo del previsto, anche perché abbiamo dovuto necessariamente sostituire il programmatore e ricominciare quasi da zero; avrete così capito per quale motivo l'uscita del gioco è stato ritardata così a lungo?
Dopo Darkmere abbiamo fatto qualche lavoretto

http://www.oldgamesitalia.net/



per la Virgin, tutta roba grafica per alcuni progetti futuri quali Dragon, Claw Man e Henderson.
Nell'agosto del 1993 abbiamo invece cominciato a lavorare a tempo pieno sul nostro Turbo Trax, che proprio in questi giorni sta per essere completato.

MAX: A giudicare dalle foto sembra chiaro il vostro intento di voler realizzare un gioco alla Overdrive?
STEVE: Overdrive? No, no, vogliamo fare un gioco bello (e chi l'ha capita, l'ha capita)...

MAX: Bene, ma cos'è che rende il vostro gioco superiore a tutto quello uscito in precedenza?
STEVE: Abbiamo inserito un sacco di trovate molto carine, su alcune piste, ad esempio, ci sono delle buche e la vostra vettura perde aderenza quando ci finisce dentro, inoltre abbiamo pensato di differenziare i veicoli a secondo della pista e non solo a livello grafico, ma anche come prestazioni. In generale il controllo delle vetture è decisamente migliore rispetti a tutti gli altri equivalenti prodotti per Amiga.

MAX: E per quanto riguarda quello che a mio avviso era il maggior difetti di Overdrive, tutte le curve a 90°, cosa avete deciso? E per il numero delle auto in pista?
STEVE: Questo è in effetti uno dei fattori che stiamo ancora attentamente valutando, non posso risponderti, per il momento.

Le auto in pista saranno invece quattro, un numero che ci permette di assicurare una buona sfida al giocatore e al tempo stesso garantire una velocità e fluidità d'azione assolutamente strabilianti.

MAX: Ok, ma cosa ne pensate in ogni caso di Overdrive e Micromachines?
STEVE: Il primo è davvero molto bello a livello tecnico, ma per quanto riguarda la giocabilità siamo messi maluccio, invece il gioco della Codemasters soffre del problema opposto, grande "feeling" (soprattutto nel modo a due giocatori), ma grafica e sonoro ridotti all'osso, quasi ridicoli.

MAX: Turbo Trax come sarà a livello di giocabilità? Sarà poi possibile giocare in due contemporaneamente, magari con lo split screen?
STEVE: Abbiamo lavorato sodo alle routine di intelligenza artificiale, siamo sicuri che il nostro gioco sia superiore sotto questo punto di vista anche a Micromachines.
Per quanto riguarda la seconda domanda, a causa dell'estrema velocità alla quale si muovono le vetture su schermo abbiamo dovuto scartare l'ipotesi dello split-screen, sarà invece possibile "linkare" due macchine assieme, come succedeva anche in Overdrive.

MAX: Un inciso: avete qualche progetto futuro dopo Turbo Trax?
STEVE: Stiamo pensando ad alcuni giochi poligonali, ma il nostro lavoro più imminente è uno shoot'em-up alla Xenon 2 (e qui ci sta bene una bella "ola"). E comunque ancora troppo presto per parlarne più diffusamente.

MAX: Secondo voi la vita è un sogno o i sogn... ehm, secondo voi dove sta andando il mercato Amiga (niente volgarità, please)?
STEVE: Se dovessi guardare il portafoglio mi dirigerei verso le console, ma d'altro canto sviluppare su Amiga costa meno e ci permette di lanciare più prodotti, cosa che sarebbe impossibile se dovessimo acquistare le licenze da Sega o Nintendo.
Inoltre vorremmo produrre dei giochi per CD32, però, al contrario di quanto fanno altri produttori, siamo assolutamente decisi a sfruttare al meglio il supporto del CD, non è un mistero infatti che la maggior parte dei titoli usciti per questa console circolino tranquillamente su tutte le BBS pirata.
Il problema è che salvo casi sporadici le software house si limitano a portare i loro giochi su CD aggiungendo semplicemente qualche spezzone di musica, noi invece abbiamo intenzione di includere una barca di sequenze in ray-tracing, in modo da occupare decine di mega su CD e realizzare così qualche cosa che su floppy non avrebbe modo di esistere.

MAX: Un'ultima domanda: quali versioni sono previste?
STEVE: Per adesso tre, la versione 500, quella 1200 e naturalmente CD32; quest'ultima usufruirà di un introduzione animata, di un sacco di sequenze durante il gioco e di una colonna sonora d'alto livello direttamente registrata su CD. Non è affatto da escludersi anche una futura conversione per PC, ma solo in un secondo tempo.
Richiamami il mese prossimo, dovrei avere finalmente fra le mani una versione recensibile...

MAX: Non aspettiamo altro!

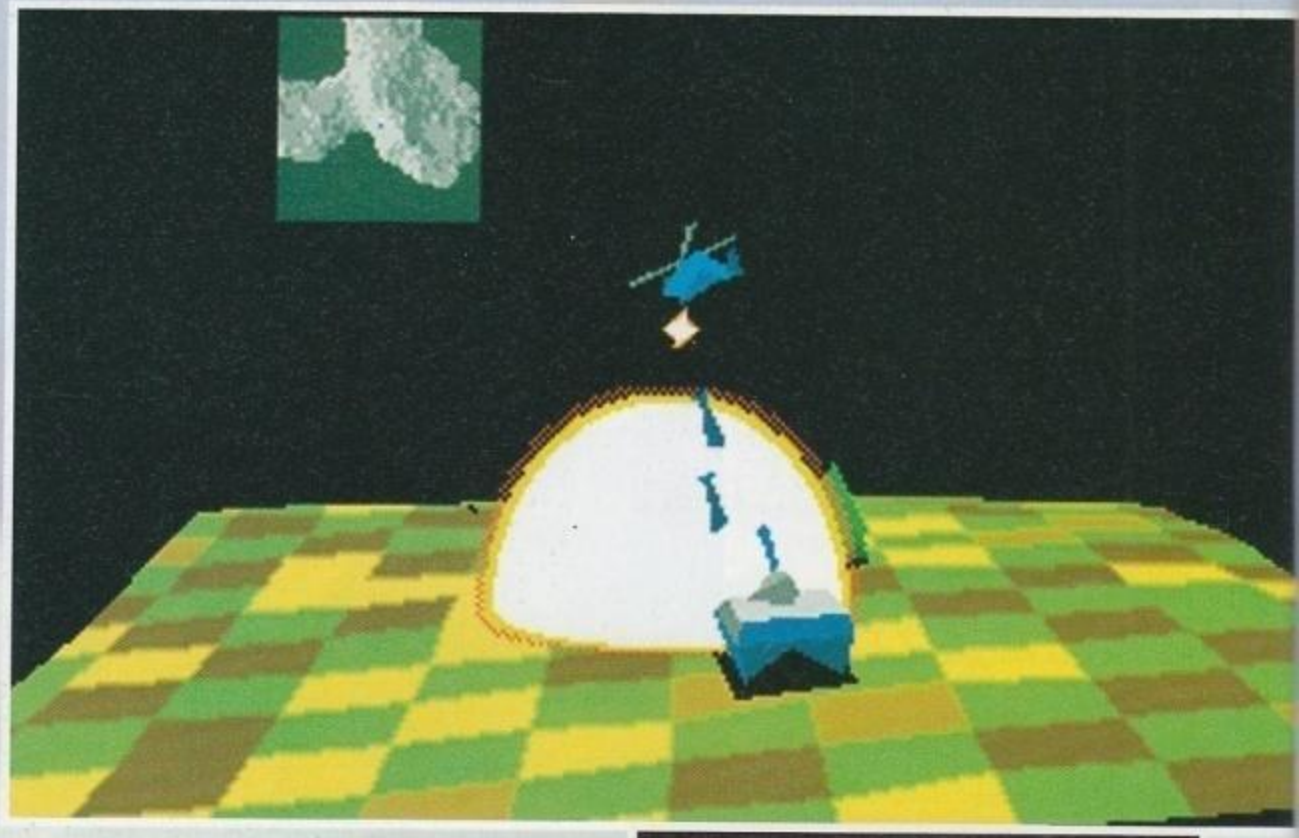
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

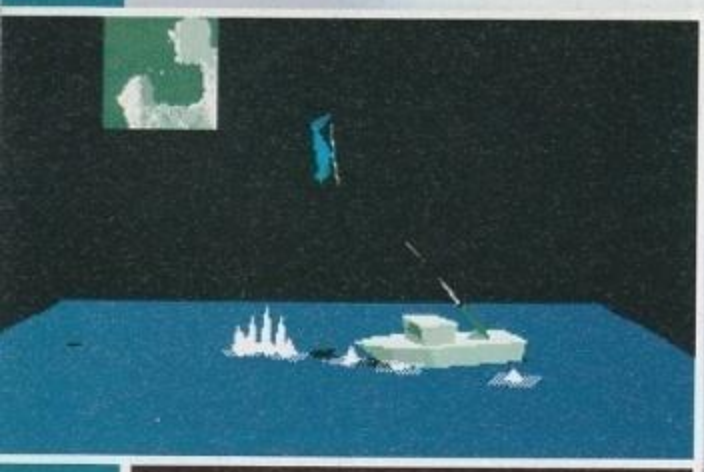
ASYLI BINARI

No, non temete, non sono diventato come Max (che ha l'incredibile potere di tirar fuori dei titoli a dir poco assurdi), piuttosto sto per parlarvi di un nuovo gruppo intenzionato a produrre qualcosa nettamente fuori dalle righe...

Più che un gruppo i Binary Asylum sono una vera e propria software house, nata dall'unione di un serie di personaggi provenienti dalle più svariate "regioni" del panorama software attuale (per ulteriori notizie consultate l'apposito box).
L'idea di fondare questa società (chiamiamola così) è maturata dopo anni passati ad analizzare il mercato dei videogame, tant'è che i vari componenti sono in gran parte ex-redattori di alcune tra le più importanti riviste inglesi del settore.
Il loro scopo di fondo è quello di dare vita a un nuovo prodotto che sia in primo luogo un qualcosa di estremamente giocabile, questo partendo dall'opinione che la grafica e il sonoro facciano sì molto in un gioco, ma senza che questi debbano necessariamente prendere il sopravvento sul resto.



Qui si gioca duro! Quelle che vedete cadere da vostro elicottero sono delle bombe al plasma e a giudicare dall'esplosione fanno parecchio male!

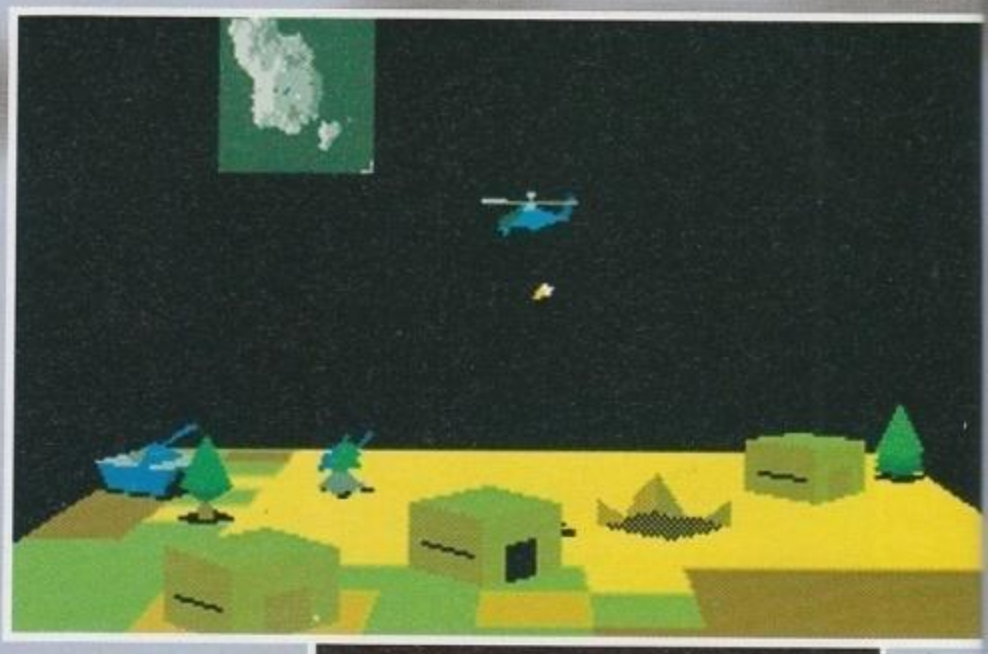


Come vedete i nemici non solo dispongono di mezzi terrestri e aerei, ma addirittura di corazzate! In questa immagine si nota la grande attenzione ai particolari, guardate l'effetto dei proiettili sull'acqua... Attenzione però, questo significa che state mancando il bersaglio!

Detto questo mi sembra ormai il caso di parlare più diffusamente del gioco che stanno attualmente sviluppando: ZeeWolf. Partiamo così dicendo che si tratta essenzialmente di un arcade alla Desert Strike, ma sviluppato con un engine grafico completamente poligonale che ricorda molto da vicino Virus, un gioco uscito agli albori dell'era Amiga (sviluppato da David Braben e pubblicato dalla Firebird o Rainbird, se non erro. NdMax) che forse solo i più afferrati in materia riusciranno a ricordare (guardatevi un po' le foto e poi fatemi sapere).
In pratica dovrete pilotare il vostro elicottero da guerra attraverso 32 pericolosissime missioni, in cui non vi verrà unicamente richiesto di scaricare le vostre mega armi sul nemico (che comprendono bombe, missili aria-terra e un fantastico mitragliatore da 30mm), ma anche una buona dose di cervello, ed è proprio questa caratteristica che lo eleva rispetto a un banale shoot'em-up.

In ZeeWolf avrete infatti un numero assai limitato di armi e carburante, cosicché dovrete limitare lo sfruttamento delle vostre risorse al minimo indispensabile; purtroppo per voi i nemici

Ecco una caratteristica veramente interessante di ZeeWolf. In pratica, se il territorio è troppo ostile (nel senso che c'è un'alta concentrazione di SAM, batterie Triple-A, etc.), potrete usufruire di un carroarmato alleato, questo vi aiuterà a far fuori le unità nemiche. L'unico problema è proprio il trasporto, infatti non è propriamente facile pilotare un elicottero che tiene qualche centinaio di tonnellate appese a un cavo...



ZeeWolf prende ispirazione da altri giochi, in questo caso dovrete salvare i prigionieri che si trovano all'interno di alcune abitazioni (avete presente Choplifter, no?), peccato che nella maggior parte dei casi queste siano così ben difese...

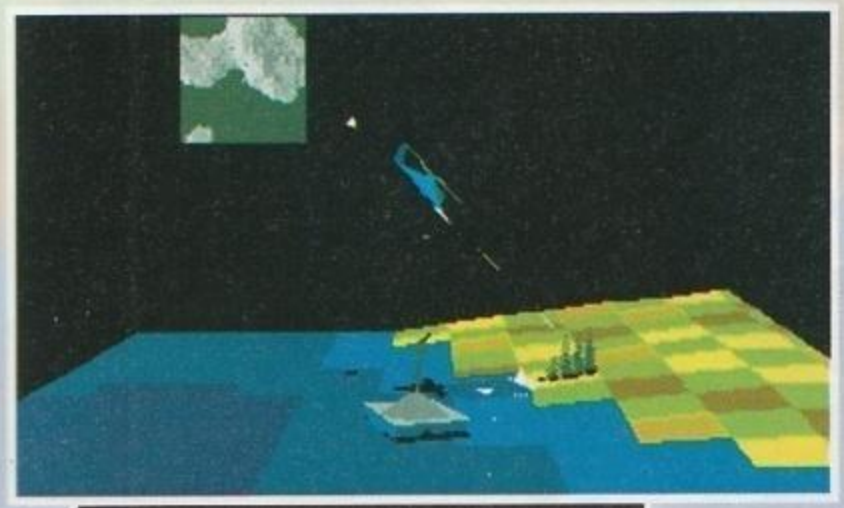
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Qui state per recuperare un prigioniero. Fate bene attenzione a quell'elicottero verde, infatti per adesso si sta limitando ad osservarvi, ma nel momento stesso in cui toccherete terra, non esiterà a ridurvi in brandelli!

Al riguardo c'è poco da dire, quelle esplosioni che vedere sono causate da alcuni missili aria-terra lanciati dal vostro elicottero.



I nemici che incontrerete in ZeeWolf sono molto diversificati, in questo caso stiamo affrontando un mezzo anfibio con il mitragliatore; da notare le cartucce che saltano via, un vero tocco di classe.

Chi ha detto che i giochi poligonali debbano necessariamente assumere forme lineari?

BINARY ASYLUM

Cosa, o meglio, chi si nasconde dietro questo nuovo nome? Andiamo a scoprire i fondatori di questa promettente software house.

ANDY WILTON: è il manager del gruppo. Laureato in matematica e legge a Cambridge, ha lavorato inizialmente come assistente tecnico per Amstrad Action per poi diventare redattore della defunta ACE. Naturalmente anche qui non durò a lungo, infatti passò a PC Plus e infine fondò una piccola software house con la quale lanciò sul mercato una serie di utility che ottennero subito un successo strepitoso.

BOB WADE: è il Publishing Manager dei Binary Asylum. Ha iniziato scrivendo per Personal Computer Games, ma il suo più grande successo fu il mitico Zzap!64 (e qui scende una lacrimuccia) al quale contribuì personalmente. Bob fu inoltre uno dei fondatori della Future Publishing (attualmente la più grande case editrice specializzata inglese, con le sue decine di riviste dedicate ai videogiochi) e del loro primo mensile, Amstrad Action, dal quale si separò per diventare anche lui redattore di Ace. Dopo la chiusura di Ace, Bob diede vita a Amiga Format, una delle riviste per Amiga più vendute al mondo, e quindi si dedicò al lancio di Amiga Shopper, PC Format e Future Music, come vedete non si tratta proprio di un pivellino.

ANDY SMITH: ha iniziato scrivendo per parecchi anni su Ace e dopo la sua chiusura divenne caporedattore di Amiga Format, ma il suo maggior successo lo ebbe con Sega Power, figuratevi che Andy portò questa rivista da 20.000 copie vendute a qualcosa come 100.000. Adesso è anche il PR Manager dei Binary.

JIM GARDNER: laureato in ingegneria chimica all'università di Birmingham, Jim ha iniziato a lavorare alla Mikrogen come programmatore di Z80. Nel 1987 fondò una piccola compagnia chiamata Mind's Eye Software, la quale lavorò per parecchio tempo sotto commissione di alcune software house (Telecomsoft, US Gold, Probe, Domark e Empire). In pratica si occuparono dello sviluppo di quasi 22 prodotti, per i più svariati formati, dall'Amiga allo Spectrum (con altalenanti prestazioni, a dire il vero). Chi di voi si ricorda S.T.U.N. Runner, Heavy Metal o Spiderman?

non sono propriamente dei bersagli immobili, anzi, ben presto avrete il vostro bel da fare tra carroarmati, batteria lancia razzi, elicotteri, navi e chi più ne ha più ne metta! E se tutto ciò non vi sembra abbastanza, preparatevi ad affrontare cattivissimi guardiani di fine livello e sezioni in cui metterete a dura prova la vostra abilità di piloti... cosa ne dite di portare un carroarmato in pieno territorio nemico, naturalmente trasportandolo con un gancio? Suona discretamente interessante, vero?

Ecco un bell'esempio di "nemico finale", il suo ruolo all'interno di ciascuna missione toccherà al giocatore decifrarlo, di sicuro non sarà affatto facile riuscire a sbarazzarsene.

Anche graficamente ZeeWolf si presenta molto bene, con delle fantastiche esplosioni e una grafica completamente a 32 colori. Per quanto riguarda la velocità di gioco, questa dovrebbe essere buona su un A500 e perfetta su un A1200.

ZeeWolf dovrebbe ormai essere in dirittura d'arrivo, quindi non ci toccherà aspettare ancora molto prima di metterci le avide manacce sopra. Chiudo annunciando che per adesso l'unica versione annunciata è quella Amiga, poi si vedrà.

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

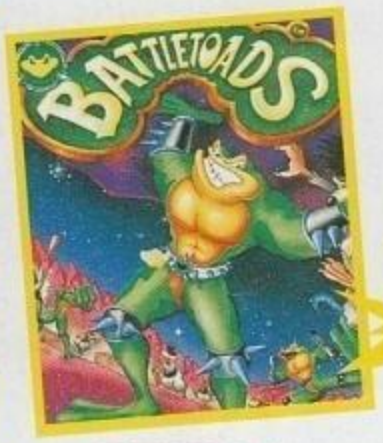
http://www.oldgamesitalia.net/

La pagina degli Affaroni

FUN CLUB®

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA

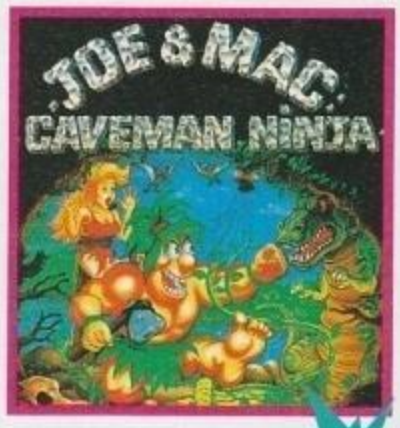


BATTLETOADS
GAME BOY L. 49.900
NES L. 49.900

ROBOCOP 3
SUPER NES L. 79.900
NES L. 49.900

COOL SPOT
SUPER NES L. 79.900

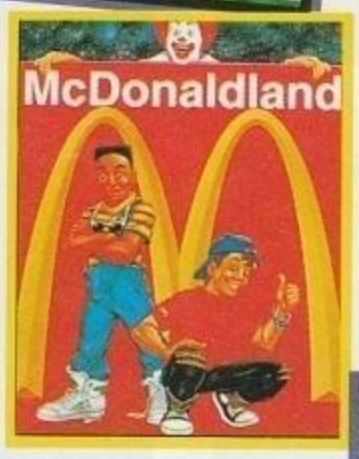
JOE & MAC CAVEMAN NINJA
SUPER NES L. 79.900



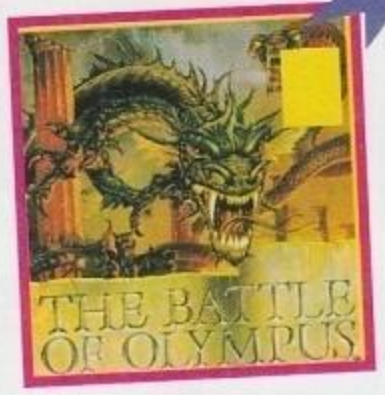
JIMMY CONNORS
PRO TENNIS TOUR
SUPER NES L. 79.900

GAUNTLET II
GAME BOY L. 49.900

MARBLE MADNESS
GAME BOY L. 39.900



MCDONALDLAND
GAME BOY L. 49.900
NES L. 49.900

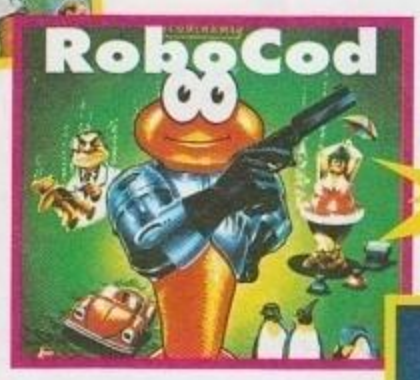


THE BATTLE OF OLYMPUS
GAME BOY L. 39.900

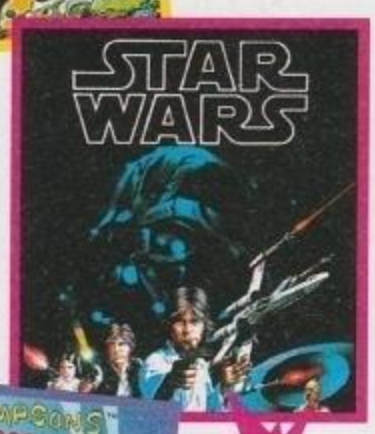
PARASOL STARS
GAME BOY
L. 49.900

KICK OFF
SUPER NES
L. 49.900

ADDAMS FAMILY
SUPER NES L. 79.900
MEGA DRIVE L. 69.900
NES L. 49.900



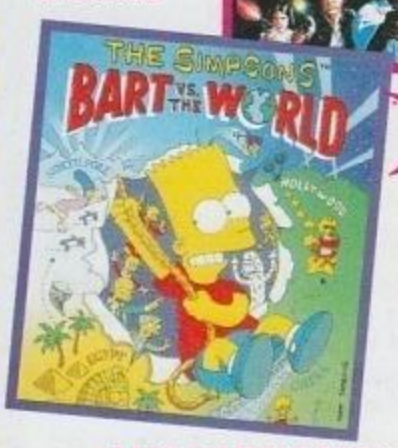
ROBOCOP
MASTER SYSTEM L. 49.900
GAME GEAR L. 59.900



STAR WARS
MASTER
SYSTEM
L. 49.900
GAME GEAR
L. 59.900

BART'S NIGHTMARE
MEGA DRIVE L. 69.900

TERMINATOR 2:
JUDGEMENT DAY
GAME GEAR
L. 59.900
MASTER SYSTEM
L. 49.900



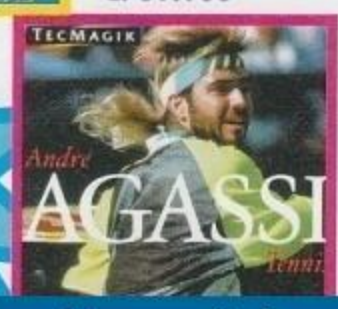
BART: BART VS THE WORLD
MASTER SYSTEM L. 49.900

BART: SPACE
MUTANTS
GAME GEAR
L. 59.900

PER ORDINI ED
INFORMAZIONI:

TEL. 0332/870222
FAX 0332/870782

AGASSI TENNIS
MEGA DRIVE
L. 69.900



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCHI - UTILITY - CD ROM - CD 32 - CD MUSICALI - VIDEOCASSETTE

QUESTO MESE HA SCELTO PER VOI...

FunCLUB®

ORDINA SUBITO, IN OMAGGIO IL CATALOGO SUPER AGGIORNATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - PRODOTTI ORIGINALI E COPERTI DA GARANZIA

VASTO ASSORTIMENTO
CD MUSICALI E VIDEOCASSETTE

SEGA

MASTER SYSTEM

ROBOCOD	49.900
BART VS THE WORLD	49.900
STAR WARS	49.900
TERMINATOR 2 judgement day	49.900
ADDAMS FAMILY	79.900
MORTAL KOMBAT	119.900
ROAD RUSH	99.900
ROBOCOP 3	99.900
WINTER OLYMPICS	99.900

SEGA MEGA DRIVE

ADDAMS FAMILY	69.900
AGASSI TENNIS	69.900
BLADES OF VENGEANCE	69.900
BART'S NIGHTMARE	69.900
UNIVERSAL SOLDIER	69.900
XENON II	69.900
BUBSY	99.900
DAVIS CUP TENNIS	139.900
DOUBLE DRAGON 3	79.900
DRAGON'S REVENGE	79.900
F 117 NIGHTSTORM	149.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	149.900
FORMULA 1	119.900
GEORGE FOREMAN KO BOXING	79.900
GUNSHIP	149.900
JAMES POND III	149.900
JUNGLE STRIKE	139.900
LOTUS 2	139.900
MORTAL KOMBAT	139.900
MUTANT LEAGUE HOCKEY	149.900
NBA JAM	149.900
NORMY'S BEACH BABE	149.900
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	189.900
PRINCE OF PERSIA	149.900
ROBOCOP 3	129.900
SPIDERMAN/X - MAN	139.900
SKITCHIN	149.900
SUPER KICK OFF	99.900
TERMINATOR 2: judgement day	99.900
VIRTUAL PINBALL (FLIPPER)	119.900
WINTER OLYMPICS	139.900
WWF ROYAL RUMBLE	139.900
ZOOL	129.900

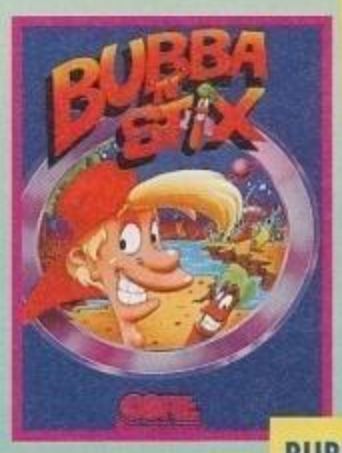
KICK OFF 3

IN ARRIVO!
PER TUTTI I FORMATI

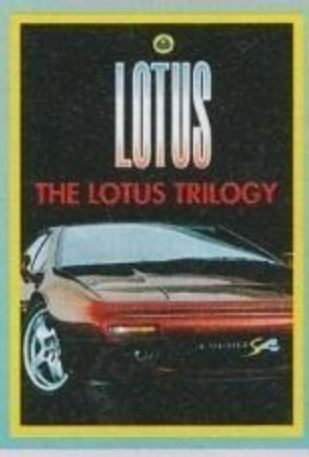
SEGA GAME GEAR

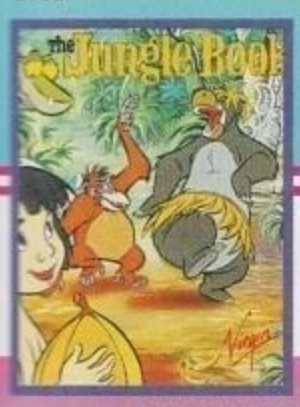
BART: SPACE MUTANTS	59.900
BATMAN RETURNS	59.900
ROBOCOD	59.900
BART VS THE WORLD	59.900
STAR WARS	59.900
STRIDER RETURNS	59.900
TERMINATOR 2 judgement day	59.900
ADDAMS FAMILY	89.900
FORMULA 1	89.900
MORTAL KOMBAT	109.900
NBA JAM	109.900
ROAD RUSH	89.900
ROBOCOP 3	89.900
WINTER OLYMPICS	69.900
WORLD CUP SOCCER	99.900

IN ARRIVO!
I PUFFI

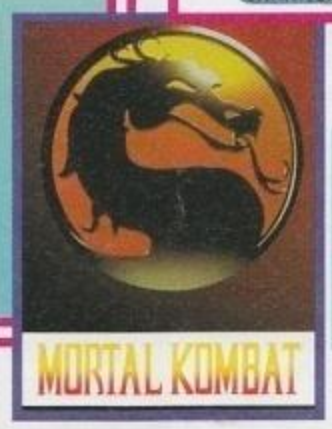


BUBBA'X' STIX CD 32

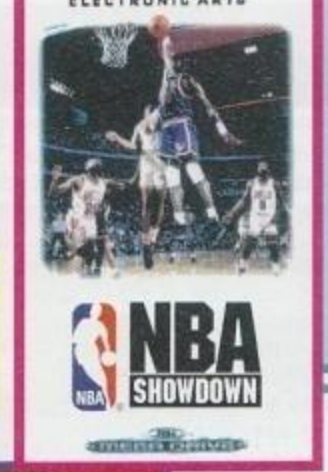




THE LOTUS TRILOGY/ CD 32
IL LIBRO DELLA JUNGLA
GB / SNES / NES - NOVITA'



MORTAL KOMBAT
PER TUTTI
I FORMATI



NBA SHOWDOWN
MEGA DRIVE L. 169.900

NINTENDO

NES

BATTLETOADS	49.900
LEMMINGS	49.900
MCDONALDLAND	49.900
SUPER TURRICAN	49.900
DROP ZONE	49.900
ELITE	49.900

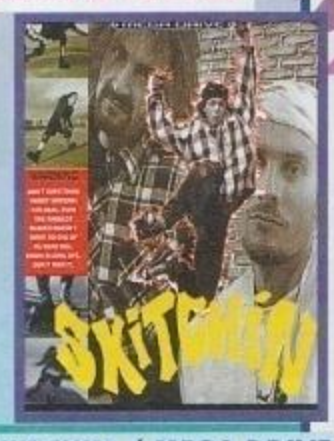
GAME BOY

BATTLE OF OLYMPUS	49.900
BATTLETOADS	49.900
GAUNTLET II	49.900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	39.900
MARBLE MADNESS	39.900
MCDONALDLAND	49.900
PAPER BOY	39.900
PAPER BOY 2	39.900
PARASOL STARS	49.900
PRINCE OF PERSIA	49.900
SNEAKY SNAKES	39.900
SUPER HUNCHBACK	39.900
MORTAL KOMBAT	89.900
MUHAMMED ALI' BOXING	79.900
SPIDERMAN/X - MAN	79.900
WINTER OLYMPICS	89.900

SUPER NES

ADDAMS FAMILY	79.900
CAPTAIN AMERICA	79.900
COOL SPOT	79.900
J. CONNORS TENNIS TOUR	79.900
JOE & MAC	79.900
KICK OFF	49.900
LETHAL WEAPON	79.900
OUT TO LUNCH	79.900
ROBOCOP 3	79.900
SUPER CONFLICT	79.900
TIME SLIP	79.900
FIRST SAMURAI	139.900
MORTAL KOMBAT	149.900
NBA JAM	179.900
T2 THE MOVIE	179.900
VIRTUAL SOCCER	169.900
WINTER OLYMPICS	159.900
WOLFENSTEIN 3D	149.900
YOUNG MERLIN	179.900

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5.000
CON CORRIERE L. 15.000



SKITCHIN / MEGA DRIVE
CHUCK ROCK / CD 32

COMMODORE AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN - ITAL.	59.900
ARABIAN NIGHTS - ITAL.	49.900
CASTLES 2	69.900
CAPTIVE 2	79.900
DANGEROUS STREETS - ITAL.	69.900
DEEP CORE	59.900
DENNIS - ITAL.	69.900
FRONTIER (ELITE 2)	**69.900**
HUMANS 1 + 2	59.900
JAMES POND 2	59.900
J. BARNES E. FOOTBALL - ITAL.	49.900
JURASSIC PARK	59.900
MEAN ARENAS	59.900
MORPH - ITAL.	59.900
NIGEL MANSELL'W.C. - ITAL.	59.900
OVERKILL & LUNAR C. - ITAL.	69.900
PSYCHO OVERKILLER	69.900
SLEEPWALKER - ITAL.	59.900
SURF NINJAS	59.900
THE LOTUS TRILOGY	59.900
TOWN WITH NO NAME	69.900
TROLLS	59.900
WINTER SUPER SPORTS	59.900
WHALE'S VOYAGE	59.900
ZOOL	59.900
ZOOL 2 - ITAL.	69.900
PIRATES GOLD	**79.900**

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE !

PER ORDINI E INFORMAZIONI: 0332/870222 FAX 0332/870782

http://www.oldgamesitalia.net/

N CLUB srl - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANN

http://www.oldgamesitalia.net/

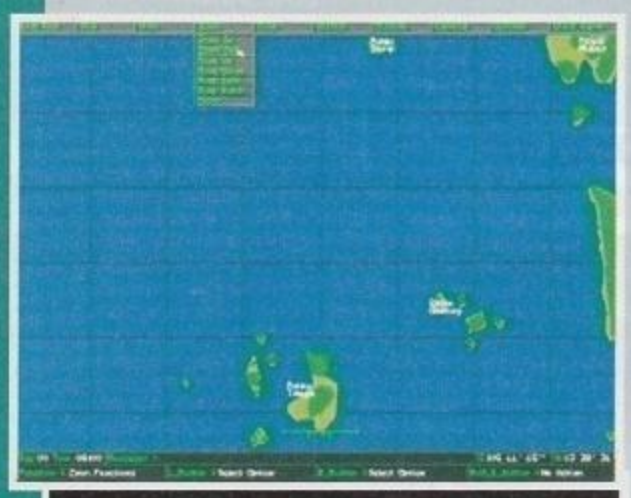
http://www.oldgamesitalia.net/

LA VIRGIN SGUINZAGLIA IL SUO "LUPOMANNARO"!

Dopo le succose preview dei mesi scorsi vi era rimasta forse un po' di acquolina in bocca e la manifesta voglia di sapere qualcosa di più su Werewolf? Sì? Bene! Allora siete capitati al posto giusto!

Probabilmente nessuno di voi aveva sentito parlare del Werewolf prima del nostro numero di marzo, in cui si spiegava appunto che non era altro che il nome di battaglia del noto Hokum (che molti avranno trovato come avversario in diversi simulatori, tra cui Comanche), ma del resto neanche io sapevo che il Comanche fosse una normale evoluzione dell'Apache prima di giocare all'omonimo gioco (e a tutti i suoi data disk o quasi). Del resto tra sigle e nomi di battaglia si finisce spesso per perdersi...
Comunque vi ricordo la storia: dalle parti di Singapore, in un territorio marittimo che si estende per centinaia di miglia fin quasi alla Nuova Zelanda, sono stati riportate scorribande sempre più frequenti di pirati improvvisati ai danni di navi spesso cariche di soldi. Voi siete incaricati di sistemare simili malviventi e ben presto scoprirete che sono molto più organizzati e numerosi di quello che si pensava. Ma, in fin dei conti, quando non è così?
Cominciamo quindi con questa prima considerazione: o alla Virgin sono degli scopiazzoni o hanno assoldato i programmatori della Domark che hanno realizzato AV 8B Harrier Assault (esattamente, si tratta dello stesso gruppo di sviluppatori chiamati Simis, ndMax). Come concept sono molto simili e le similarità continuano in tutta la fase cosiddetta "di riposo", cioè di pianificazione strategica. Esempi: la mappa in alta risoluzione zoomabile a piacere, l'interno della nave diviso in vari compartimenti adibiti a specifiche funzioni (armamenti, dormitori, ecc.) e via dicendo. L'engine tridimensionale, seppure notevolmente implementato, denota poi tutte le più che evidenti somiglianze grafiche con il sopraccitato simulatore uscito l'anno scorso.
Ma torniamo a bomba. Sicuramente vorrete sapere come fosse il demo giocabile che ci è pervenuto. La volta scorsa, infatti (se non erro, almeno) si trattava solamente di foto, per giunta non definitive. Infatti le schermate dell'interno della nave e degli arma-

Altro idilliaco panorama tropicale, è un vero peccato dover seminare fiamme e distruzione sopra un simile incanto, non trovate?



Poteva mancare la mappa della zona? Certo che no, altrimenti come fareste a pianificare la vostra campagna?

Questa è la schermata logistica della vostra base, tramite la quale accedere alle principali opzioni previste dalla simulazione.

Ecco la schermata d'armamento. Preparatevi a caricare il vostro elicottero di tutto l'armamento che ritenete adeguato all'imminente missione.

http://www.oldgamesitalia.net/

Data la scarsità di aeroporti o basi dislocate sulle innumerevoli isolette tropicali, le vostre missioni prenderanno generalmente spunto dal ponte di una portaerei.

menti erano tutte in SuperVGA (andate a rivedere il numero di marzo. Non vedete come sono "pulite"?). Ora, invece, sono come dovrebbero essere: grezze, rimpicciolite, ma molto più parsimoniose in fatto di spazio su hard disk (insomma, le hanno convertite in VGA standard, chiaro?). Questo comunque non esclude che, alla fine, ci possano essere entrambe le versioni: ad alta e bassa risoluzione, ma al momento la cosa non è accertata.

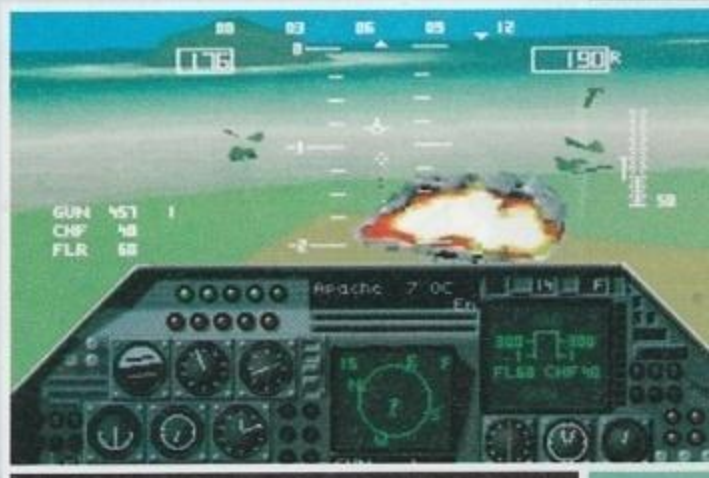
Bene, proseguiamo dicendo che il presente demo non mostrava alcun altro "progresso" di rilievo rispetto a quanto già si vedeva nelle foto della vecchia preview. Tutto, infatti, è ancora in fase di lavorazione e la data prevista di lancio (inizialmente era Aprile) è adesso slittata alla fine di luglio. E se slitta ancora auguratevi che qualcuno lavoro ad agosto così per settembre forse lo trovate nei negozi. Beh, scherzo! Un minimo di ottimismo: luglio? E luglio sia!

Ma dicevo, nessun sostanziale progresso è emerso, salvo il fatto che finalmente abbiamo il gioco per le mani! Le impressioni di volo sono state complessivamente positive, soprattutto se si tiene conto che manca qualcosa come metà della grafica definitiva. Hokum, non a caso, aveva un'apposita directory riservata al texture, al momento ancora quasi del tutto VUOTA (gli unici due o tre file, suppongo, servivano per definire il texture delle capanne nemiche, gli unici solidi con un minimo di decorazione in tutto il demo). Tutto il resto, invece era costituito da banalissimi poligoni solidi nudi e crudi come ormai vi sarete già stancati tutti di vederli.

L'effetto più bello e più riuscito rimaneva quello dato dalle ombreggiature Gourad, applicato unicamente alle varie isolette presenti, ma di sicuro impatto visivo; si sfuma dal blu del mare al verdolino delle acque basse, al giallo della spiaggia, e poi al verde della vegetazione interna; viene poi utilizzata particolare cura nell'evidenziare (sempre unicamente con le ombreggiature) i rilievi montagnosi (niente neve, però, non dimenticatevi che l'equatore è lì a due passi).

Poco o niente da dire, invece, sulle impressioni di volo: il programma era fin troppo precoce per offrire qualche giudizio di massima. Del resto cosa si può pensare di un elicottero che si comporta in una maniera assurda, pressappoco quasi come un aeroplano? Fosse l'Osprey potrei ancora capire, trattandosi di un esclusivo convertibile che permette appunto entrambe le dinamiche, ovviamente senza eccellere particolarmente in nessun campo. Peccato che di Osprey non ce n'era l'ombra e anche nel caso non era logico un simile sistema di controllo (O si comporta da aereo O da elicottero, non tutt'e due insieme!). E' evidente, quindi, che tutto il modello dinamico di volo sia ancora in fase di lavorazione, come pure vanno aggiunti altri due velivoli. Infatti finora è presente il solo Werewolf (che poi si chiama assai più semplicemente Hokum, il Cobra, il Lynx e l'Hip). Difficile, quindi, dare un responso sulle possibilità arcade di un simile programma. Ho provato ad abbattere qualche installazione terrestre sotto il fuoco della contraerea e devo dire che è stato abbastanza divertente (controlli permettendo) e che la fluidità era eccezionale. Ma questo è un particolare che non fa testo più di tanto: su un 486 DX 50 quasi ogni gioco a metà dettaglio gira benissimo. Voglio invece vederlo con tutte le texture

Ragazzi miei che paradiso. Voglio andare in vacanza!



Le esplosioni garantiscono un effetto visivo di assoluto rilievo, anche perché in netto contrasto cromatico con le ovattate superfici insulari.

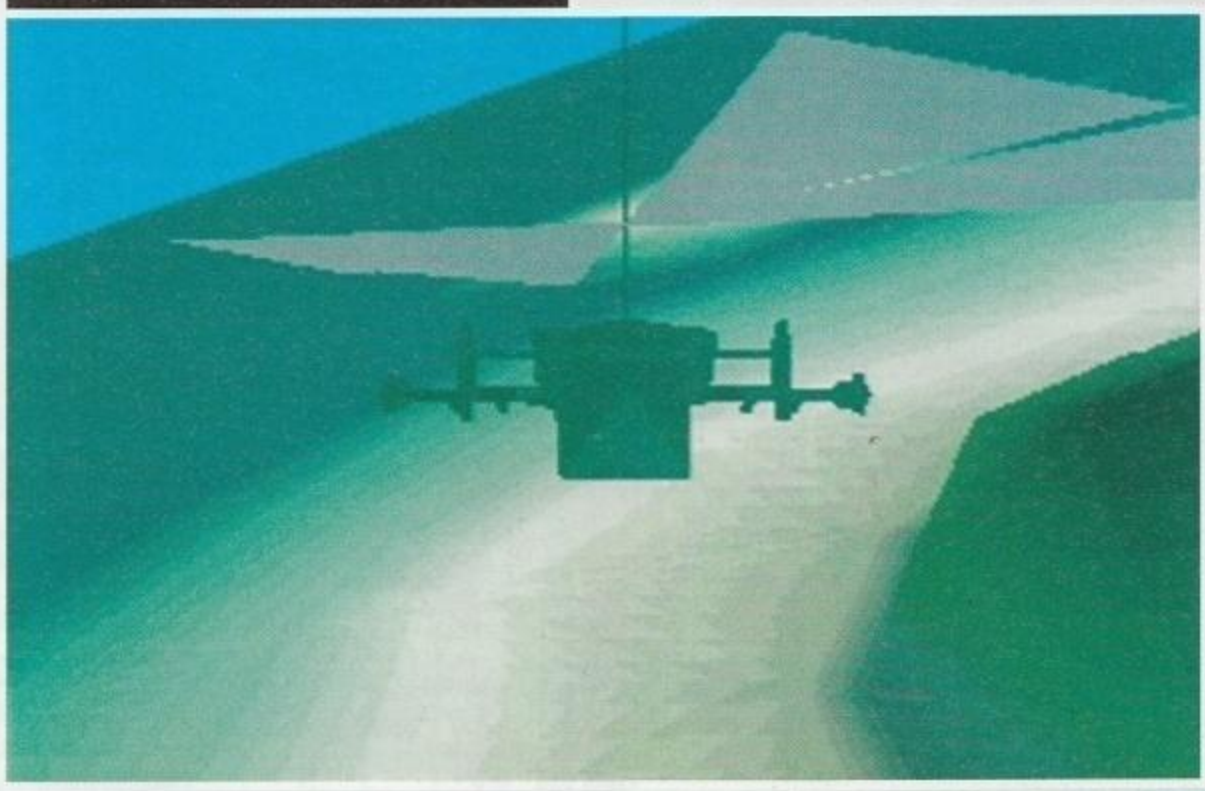
prima di pronunciarmi meglio.

Per il momento vi posso informare che era presente un piacevolissimo effetto mitraglia capace di far tremare il velivolo quando si azionava il cannoncino frontale con raffiche di piombo. Non so esattamente quanto sia realistico, anzi penso che sia una cosa presente solo sui modelli più superati, ma sul piano delle emozioni di volo ä un bel vedere e farà sicuramente gasare i grilletti facili!

Comunque gli amanti dell'immediatezza dovrebbero trovare altre simpatiche possibilità di rilievo. Il gioco, infatti, è assai versatile: siete padroni di una nave e relativi elicotteri e, anche se il computer vi assegna automaticamente delle missioni in base a sporadici avvistamenti e altri parametri logici che non mi è dato di conoscere, potete tranquillamente dire al mozzo: "vado a fare un giretto, brucio di mitragliate un paio di capanne e poi torno!".

Non si può certo dire che questi indigeni se la passino troppo male, una bella capanna, una foresta di palme poco lontano e il riflesso dell'acqua cristallina come panorama...

Come tutti i simulatori che si rispettino non potevano mancare le visuali esterne, questa è di quelle che lasciano senza parole, se non altro per la beltà del paesaggio.



Comunque il vero gusto del giusto sta tutto nel completare nel miglior modo possibile le varie missioni: ogni consistente successo indebolisce i nemici e le alte sfere che stanno dietro tutta la baracca vi gratificheranno con nuovi armamenti o elicotteri di rimpiazzo.

Dal canto suo il gioco può vantare una mappa operativa a dir poco enorme e, per nostra grande fortuna, c'è l'opzione fast time per ridurre le attese, come pure il pilota automatico, che funziona in maniera incredibilmente simile a quelle del classico Carrier Command (un mito, ai suoi tempi!). In effetti pare proprio che questo sia stato la principale base di ispirazione per il concept, ovvio poi che al giorno d'oggi abbiamo altre tecnologie hardware.

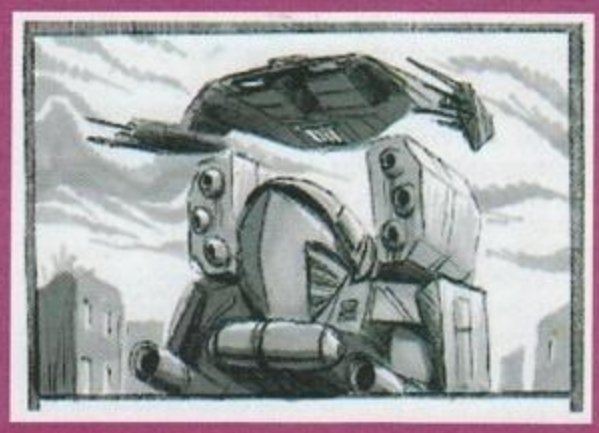
Aspettiamo quindi il momento in cui il gioco arriverà alla sua stesura definitiva (come già detto, un paio di mesetti circa) e speriamo che il programma abbia il successo che tutti alla Virgin si augurano. In fin dei conti, anche se non ne verrà fuori una meraviglia tecnologica, quasi sicuramente ne dovrebbe risultare un simulatore assai divertente.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



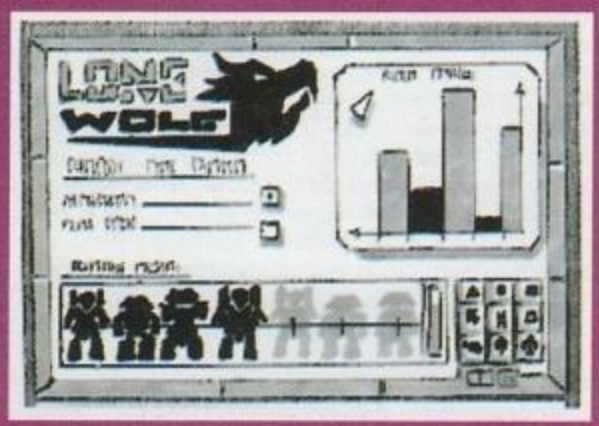
GODZILLA D'ACCIAIO

Avete mai desiderato sapere che cosa si provi a guardare dalla parte sbagliata di un doppio cannone particellare? Grazie al nuovo gioco tutto made in Italy della Virgin, targato Graffiti, sarà possibile scoprirlo... E soprattutto farlo scoprire all'avversario.

Stando a quanto sembrano proporre le teorie più in voga, nel futuro gli eserciti saranno composti quasi esclusivamente da giganti di metallo dalle sembianze vagamente antropomorfe, lenti ma instancabili e soprattutto forniti di armamenti devastanti. La moda dei macchinari pesanti da combattimento, così differente dai tipici robottoni dell'animazione giapponese, nacque paradossalmente proprio nella terra del Sol Levante: qualche anno fa uscì un lungometraggio a cartoni animati, ormai diventato un vero mito, chiamato Macross, dove due eserciti (quello terrestre e quello alieno) interamente composti da droidi massicci e minacciosi se le davano di santa ragione in mezzo a qualsiasi scenario. Successivamente, i responsabili dell'americana FASA vennero folgorati dal design di queste macchine belliche e ne acquistarono i diritti per usarlo in un loro gioco da tavolo, l'ormai famosissimo Battletech. Le esigenze del gioco e soprattutto la differente mano degli artisti imbruttirono leggermente l'aspetto originale dei 'mech (contrazione di battlemech, nome con il quale vengono indicati gli ammassi di metallo di cui sopra), ma questo non impedì al pubblico di mezzo mondo di abbracciare immediatamente il culto di questi novelli Godzilla metallici, rendendoli delle figure quasi familiari.
Il mondo dei videogiochi è alla costante ricerca di spunti da utilizzare, ed era logico che prima o poi anche i 'mech e derivati sarebbero approdati sui nostri schermi. La Activision è stata una delle prime a utilizzarli in un gioco d'azione in Mechwarrior (su licenza FASA), e proprio in questo momento dovrebbero uscire altri titoli simili (tra gli altri, anche Mechwarrior II). Quello però di cui parleremo in questo articolo è Mech Commander (titolo provvisorio), dell'italianissima Graffiti.

L'interno della prima delle basi (si cambiano con l'avanzare di grado) che si incontrano in Mech Commander. Selezionando il computer si può accedere a una serie di informazioni sulla missione e al sistema di configurazione del proprio 'mech.

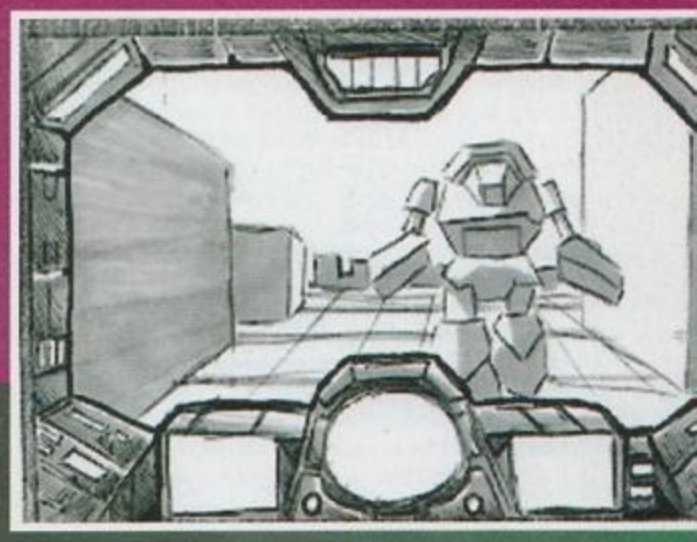
La costruzione nella foto rappresenta l'ingresso di una base sotterranea, base che dovrete ripulire al più presto dalla presenza degli avversari. Il droide di lato, probabilmente, è stato messo a guardia dell'entrata.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

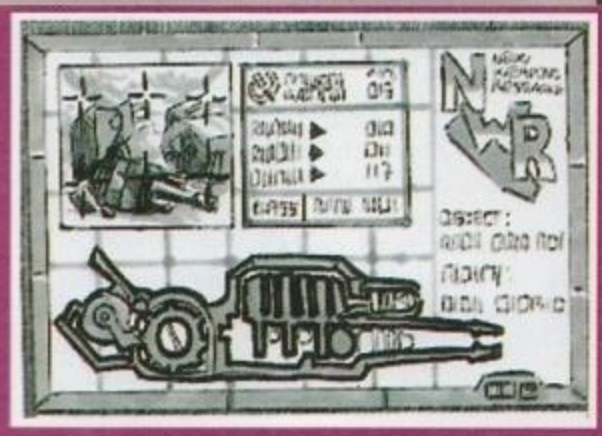


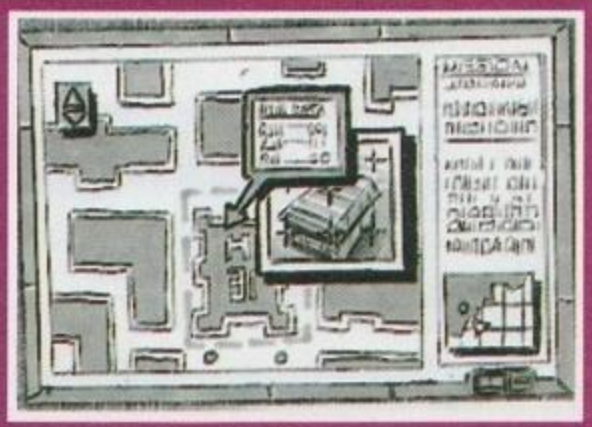
Come potete vedere, ogni 'mech proietta un proprio campo di luce (anche se rimangono di fatto scuri - e questa non l'abbiamo proprio capita). Il robottone della foto ha rivelato incautamente la sua posizione e se ne è reso conto troppo tardi... Notate le pareti distrutte sulla sinistra.

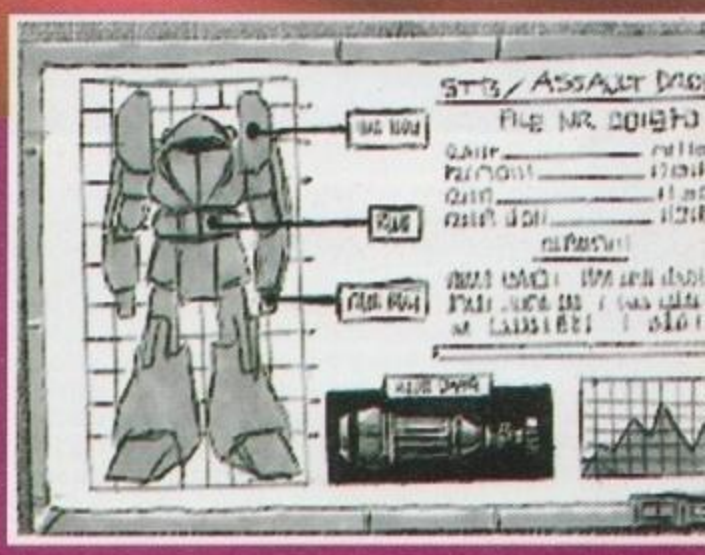
I serbatoi che potete vedere sono solo un tipo dei possibili bersagli che le varie missioni vi porteranno a distruggere. Non lasciatevi impietosire dalle preghiere (di un serbatoio? Vabbè), fateli fuori e basta.

Cominciamo da zero: innanzitutto, MC è un gioco ideato sulla falsariga del succitato Mechwarrior, ovvero un gioco d'azione visualizzato in prima persona, nel quale il giocatore giuda uno dei sunnominati robottoni attraverso una serie di scenari zeppi di avversari, alla ricerca di qualcosa che poi cos'è non lo sappiamo nemmeno noi. Oops, scusate. La differenza principale tra Mechwarrior e il futuro Mech Commander però sta nella tecnica utilizzata per rappresentare l'azione: l'antico titolo Activision utilizzava la grafica vettoriale, mentre il secondo si rifà più a giochi come Wolfenstein e Spear of Destiny: il mondo è disegnato "a cubi", le superfici dei quali sono rappresentate mediante brush mapping. Il risultato è decisamente convincente, e benché non consenta movimenti in altezza serve perfettamente allo scopo prefissato.
Una grande innovazione studiata dalla Graffiti è quella dell'illuminazione; e questa, se usata bene, può essere molto importante ai fini della riuscita di un gioco (e ne abbiamo avuto un buon esempio in Doom). In Mech Commander sono state poi implementate una serie di routine che permettono ai vari oggetti di proiettare un campo luminoso: ad esempio, nei corridoi bui delle installazioni è possibile accorgersi della presenza di un avversario semplicemente osservando la luce che proietta questo, oppure sparando un po' lungo le pareti illuminandole momentaneamente, non come nel gioco della iD (che prevedeva solo "zone" illuminate in maniera differente), dove si generavano dei piccoli lampi, ma in maniera decisamente nuova grazie ai punti di luce in movimento. Spero di essere stato abbastanza chiaro!

Il mech sullo sfondo è stato protetto da quella trave gigantesca, colpita dal vostro cannoncino al posto suo. Un po' più di pratica non guasterebbe, gli avversari sono più precisi di quanto si possa pensare.







http://www.oldgamesitalia.net/

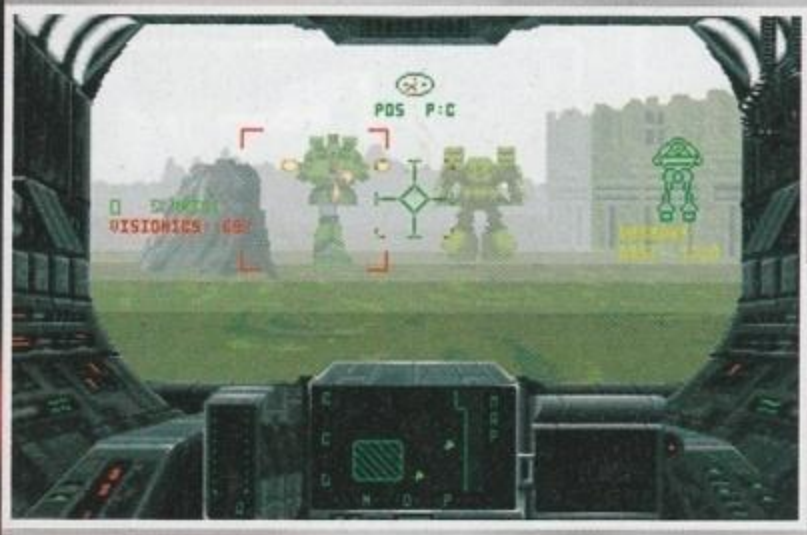
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GODZILLA D'ACCIAIO

Quella nella foto non è una situazione piacevole: chiusi in un corridoio con un avversario di fronte. Lo scanner nella parte bassa indica una stanza dietro di voi: indietreggiate sparando e sorprendete il mech mentre vi insegue.

Altri fattori interessanti: piuttosto che vincolare lo scenario al semplice "combatti e taci" dove il giocatore intraprende delle missioni senza poter decidere nulla o magari a quello "fai tutto tu" dove è necessario prendere in considerazione da subito tutte le varie decisioni strategiche, MC prevede la classica via di mezzo. All'inizio della carriera ci si ritrova a guidare i passi di una specie di cadetto, che riceve determinati ordini e deve svolgere determinate missioni. Procedendo nel gioco però si ricevono promozioni e conseguentemente aumentano le responsabilità: ottenuto il grado di capitano sarà necessario controllare alcune reclute e assegnargli dei 'mech perché vi accompagnino in battaglia (e qui entrano in gioco i vari sistemi per impartire ordini ai compagni), con il grado di colonnello invece dovrete gestire le varie battaglie territorio per territorio pur restando entri i confini di un continente (comunque sia, non è poco!) mentre raggiunto il grado di generale dovrete gestire le scaramucce sparse per tutto il globo (io comunque un generale che va in battaglia rischiando la pelle non me lo vedo).



Semplicemente cambiando "colore" all'oscurità è possibile ottenere questo simpatico effetto nebbia (ed è proprio quello che hanno fatto i programmatori). Non aspettatevi però musica da discoteca o (peggio) il traffico della tangenziale, per voi qui ci sono solo proiettili.

Le basi interne sono spesso un miscuglio di stili differenti: in questo caso, i cunicoli scavati nella nuda roccia sono inframmezzati da strutture metalliche - ancora una volta danneggiate dalla pessima mira di qualche pilota frettoloso.

La "carriera" della quale abbiamo parlato fino ad ora comunque non è una cosa da poco: in totale dovrebbe essere composta da una ottantina di missioni, ognuna con degli obbiettivi differenti l'una dall'altra (distruggere i 'mech nemici, individuare un prototipo in particolare, recuperare dell'equipaggiamento, salvare dei prigionieri, disabilitare delle strutture e così via) e ognuna dotata di un breve filmato (interamente digitalizzato) informativo, più simpatico che utile.

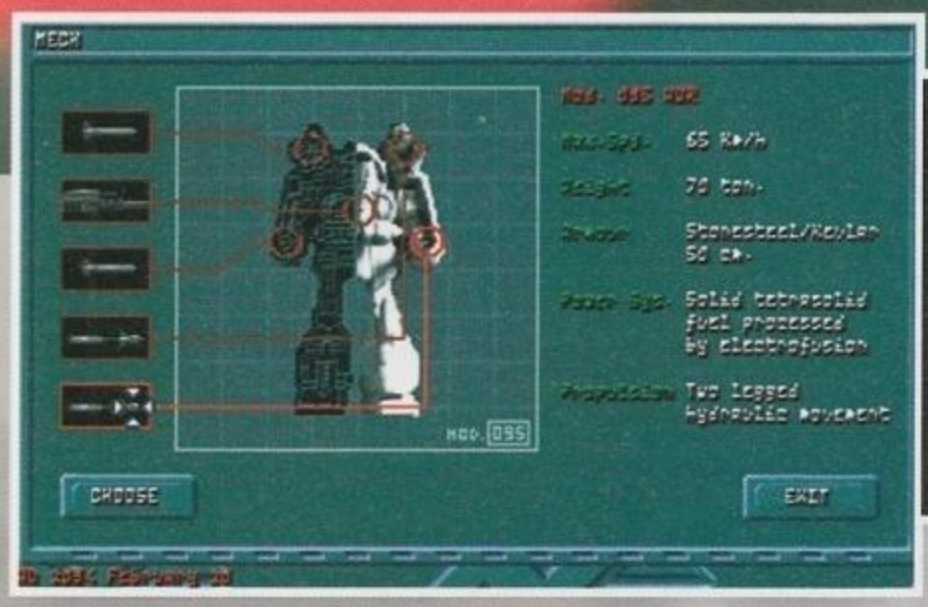
Da questa schermata (disponibile solo dal grado di capitano in poi) è possibile scegliersi i compagni da portare in missione. L'individuo nella foto ha a disposizione un 'mech leggero, utile per delle missioni di ricognizione ma assolutamente inadatto per quelle di combattimento.

Progredendo nel gioco comunque non aumentano solo gli oneri, ma anche le attrezzature da usare: se da semplice cadetto il giocatore avrà a disposizione solo un paio di 'mech differenti, avanzando di grado sarà possibile mettere le mani su macchine sempre più grosse, cattive e potenti. La stessa cosa vale per gli armamenti e l'equipaggiamento: all'inizio sono disponibili solo due tipi di missili (uno a ricerca e uno no), risolvendo determinate missioni e recuperando del materiale si otterranno avanzamenti tecnologici più che interessanti come nuove armi d'offesa, radar più precisi, amplificatori di luce migliorati (per vedere qualcosina di più anche al buio) e così via. E' logico che non sarà solo il giocatore a diventare più forte: se a qualcuno venisse in mente l'idea di prendersela comoda, gli avversari non rimarrebbero certo a guardare visto che specialmente negli stadi più avanzati tenderanno ad aumentare la propria forza con il passare del tempo. E proprio qui tornerà utile la possibilità di pianificare le azioni, dato che potrete scegliere (con il grado giusto, naturalmente) di attaccare depositi,

GRAFFITI PROFILE

Graffiti è una delle società di sviluppo software italiane più attive al momento, sotto certi aspetti diremmo persino l'unica, almeno a livello di risonanza internazionale.
Dopo l'avvenuta pubblicazione di Super-Loopz per SNES, pubblicazione che al momento si è comunque limitata ai soli Giappone e Stati Uniti, eccoci infatti in trepidante attesa per l'uscita di questo suo primo progetto originale, un lavoro per PC che, come testimoniano abbondantemente queste quattro pagine di anticipazione, ha tutte le carte in regola per imporsi quale uno dei titoli di maggior richiamo dell'intera annata.
Diamo adesso una breve occhiata ai vari membri del gruppo.
Antonio Farina è il fondatore, di fatto, della Graffiti. Ha un passato piuttosto importante come supervisore della Idea e si occupa di coordinare il lavoro e tenere le relazioni con i vari produttori.
Stefano Lecchi: programmatore, conosce perfettamente l'assembly e il C/C++. Negli anni si è costruito una solida esperienza in tutto ciò che applica i computer nel campo della matematica.
Antonio Martini: Altro programmatore, specialista del 68000 si è attualmente convertito al mondo del PC. Sta sviluppando una routine di gestione poligonale per quest'ultimo.
Ivan Del Duca: Anche lui programmatore. Proveniente dalla immortale scuola di Hokuto, ehm... del 6502, si occupa dello sviluppo del software su SuperNintendo.
Marco Spitoni: Art Director e grafico, è un altro degli uomini d'esperienza della Graffiti. Ottimo illustratore, si sta impegnando per portare una ventata di aria fresca nel mondo della computer grafica.
Matteo Resinanti: Grafico abilissimo nella produzione di animazioni e background spettacolari.
Massimo Cottica: Vincitore del "Premio Morricone", è un giovane dal sicuro talento che sta dando corpo a tutte le colonne sonore che accompagneranno i prodotti della Graffiti.
Qualora foste interessati a proporvi come eventuali collaboratori potete rivolgervi direttamente ad Antonio Farina (tel. 02/66985527), l'indirizzo è Via G. Fara 4 - 20124 Milano.

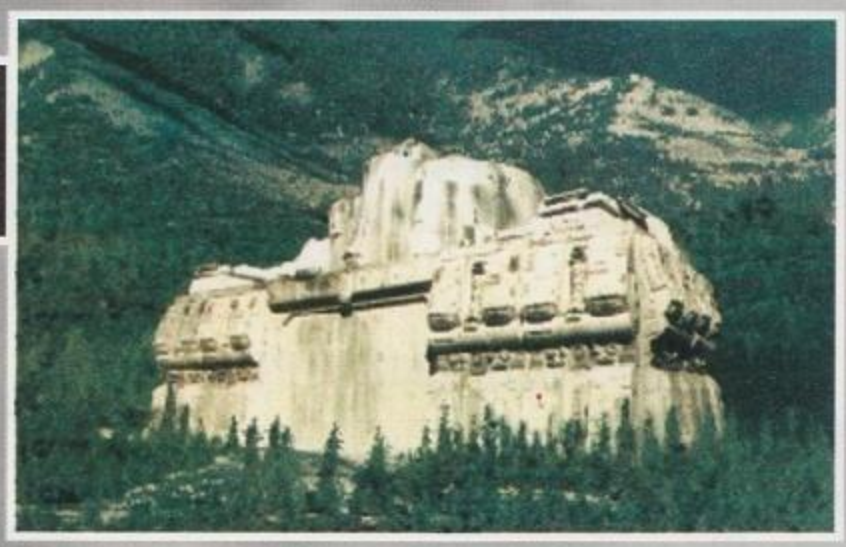
http://www.oldgamesitalia.net/



Da questa schermata è possibile selezionare il tipo di 'mech da utilizzare (ce n'è un bel gruppetto, ma non sono disponibili tutti subito) e gli armamenti da montare. A mano a mano che si progredisce nel gioco si ottengono sempre nuove armi e nuovi droidi, peccato però che diventi più forte anche il computer...

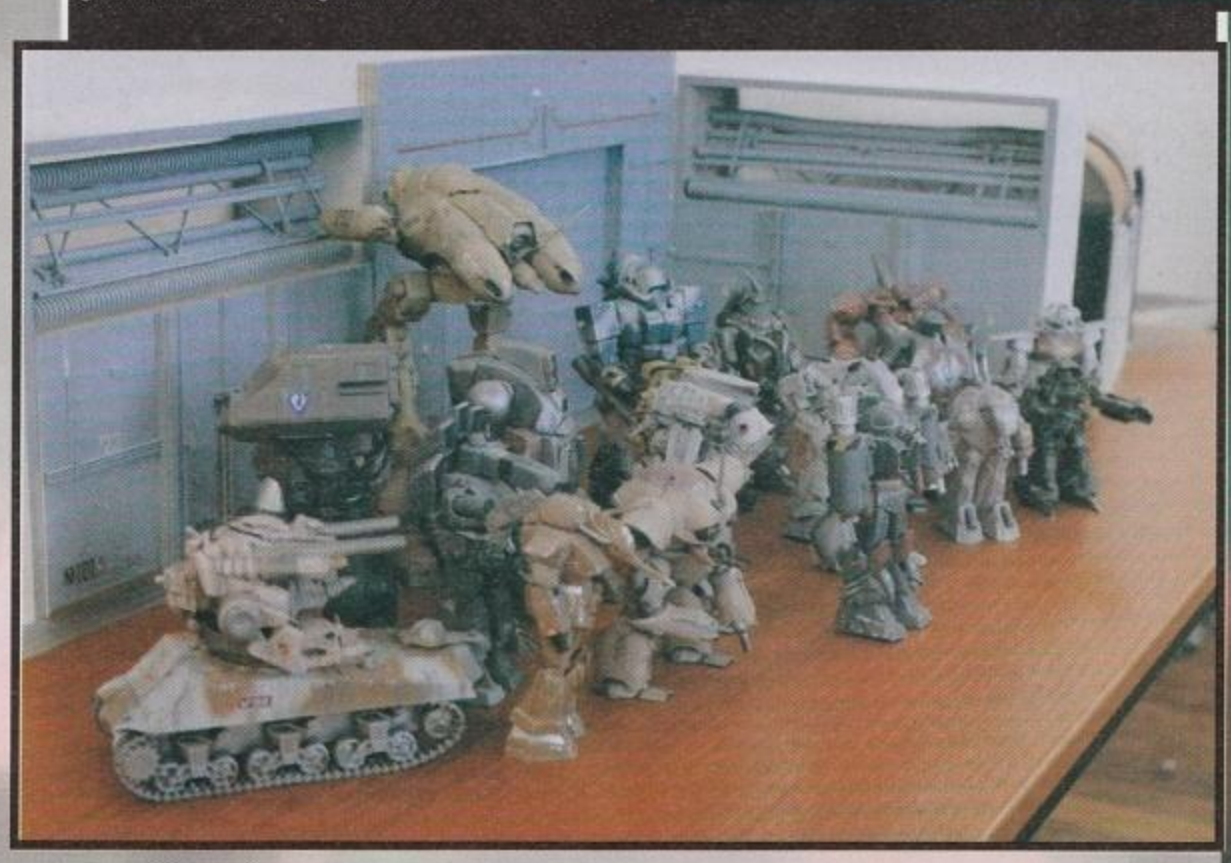
Nel riquadro a destra possiamo osservare una delle sequenze digitalizzate che appaiono prima di ogni missione. In tutto sono circa sessanta e servono da "contorno" a questa schermata che fornisce informazioni extra su ciò che incontrerete.

L'esterno della prima base - non trovate che l'illuminazione e i colori siano molto vicini a quelli de Il Ritorno dello Jedi?



Ecco il plastico dal quale è stata ricavata l'immagine video della base di Mech Commander. Niente male come risultato finito, non credete?

Ecco a voi l'esercito (di plastica) di Mech Commander. Tutti questi modellini sono stati indispensabili nella realizzazione del progetto, dal momento che come sorgente per gran parte della grafica si è ricorsi alla digitalizzazione.



centrali elettriche, basi militari o centri di produzione. Se ad esempio attaccherete le centrali, fermerete la produzione nelle fabbriche (come lavorare senza corrente?) e di conseguenza diminuirete o bloccherete l'afflusso di nuovi 'mech negli obbiettivi da colpire in seguito. Interessante, vero?
Questo più o meno è quello che c'è tutto attorno al gioco: per quanto riguarda l'"azione" vera e propria, abbiamo già detto che è rappresentata alla wolfenstein. Quello che però non abbiamo ancora detto (ed è ben poco, ma Max è uno scassapalle e vuole che io gli scriva come minimo Guerra e Pace) è che ci sono diversi sistemi a disposizione del giocatore: innanzitutto, nella schermata principale trova posto (ovviamente) il monitor principale che fornisce una vista sul mondo esterno unitamente ad alcuni dati sullo status dell'armamento correntemente selezionato, più due piccoli display aggiuntivi. Il più semplice dei due è unicamente composto da alcuni indicatori che indicano quisquilie come il momento in cui fermarsi per raccogliere le persone o il materiale, il funzionamento di alcuni sistemi di bordo come ECM, modalità Stealth e amplificazione della luce nonché la presenza nelle immediate vicinanze di una potenziale minaccia per il nostro mezzo (un altro 'mech, una postazione fissa, un esattore delle tasse, Max sulla sua Polo). L'altro è un cosiddetto display MFD, sul quale possono apparire (a seconda del tasto funzione premuto) una versione ridotta della mappa, un radar, lo status del droide, gli obbiettivi necessari al completamento della missione, che cosa si sta trasportando e così via.
E questo è tutto, gente: Mech Commander dovrebbe raggiungere il suo ultimo stadio (ovvero quello di "prodotto finito" entro circa un mesetto, anche se dovrebbe essere commercializzato verso settembre. Comunque sia, quando riusciremo a mettere le mani sulla versione definitiva (ci giocheremo a calcio) ve lo faremo sapere con una delle solite, coloratissime e interessantissime recensioni. Passo e chiudo, io torno al mio Zero Tolerance (che è comunque un gran CD, leggetevi il Music Machine se vi va).

MA

Un primo piano di alcuni Mech e l'interno di un hangar, anch'esso presente come schermata semistatica di selezione delle opzioni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC STRIKE™

LA PIU GRANDE SIMULAZIONE DI COMBATTIMENTO AEREO MAI VISTA!

DISPONIBILE PER **PC**

IN ITALIANO

ORIGIN®

http://www.oldgamesitalia.net/

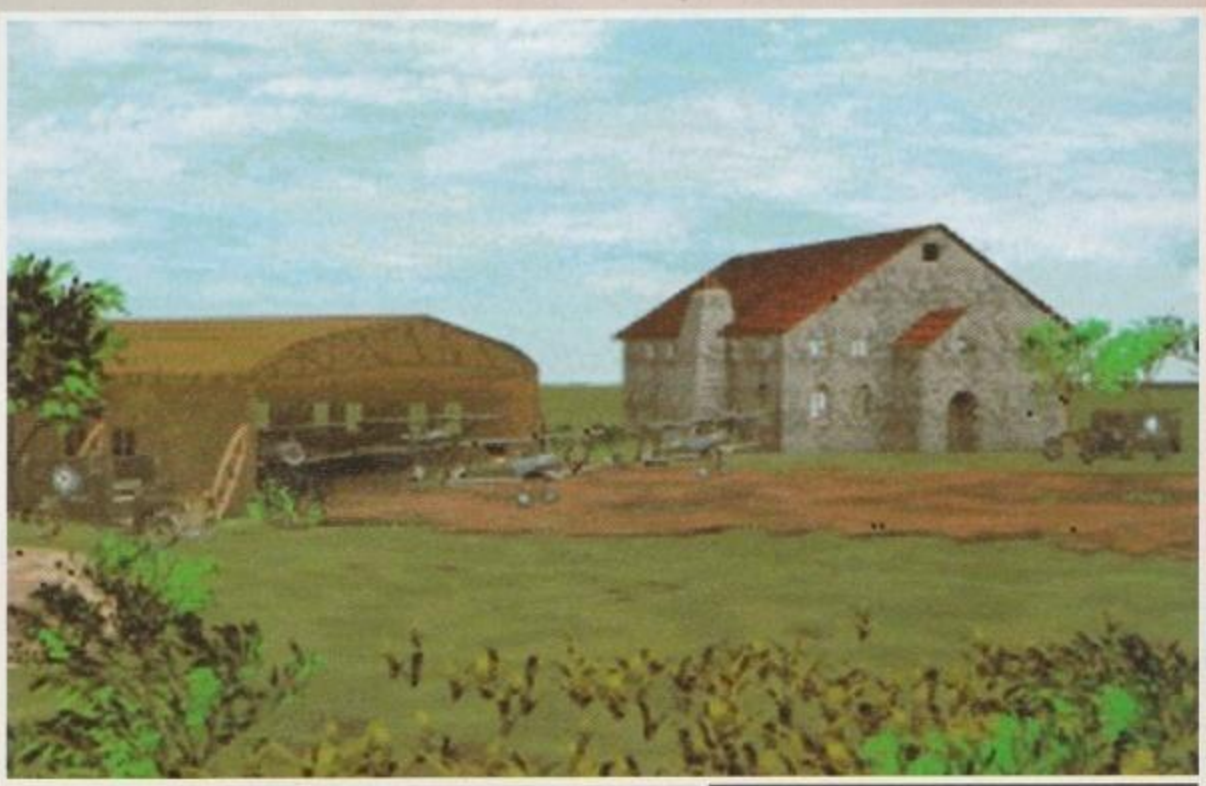
sa (B0) - Via Piemonte, 7/F - tel. 051/75

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ORIGIN ALLA GRANDE GUERRA

Tutti quanti dovreste sapere benissimo cosa sia Strike Commander. Un titolo che ha sicuramente segnato la storia delle simulazioni di volo, almeno da un punto di vista tecnico. Se poi avete letto l'ultimo numero di TGM avrete anche scoperto che il medesimo engine è stato riadattato dalla Origin per una nuova simulazione di volo, Pacific Strike, questa volta ambientata ai tempi della seconda guerra mondiale. Bene, a quanto pare la popolare casa texana creatrice di mondi ha tutte le intenzioni di proseguire questo suo "excursus storico retrospettivo" con uno nuovo progetto di cui ci occupiamo in queste pagine.



Già vi vedo tutti interessati (e mi sembra chiaro): Strike Commander era talmente bello che, all'epoca, piacque anche a coloro che non amavano particolarmente le simulazioni di volo. In effetti, quel gioco stupiva soprattutto per l'incredibile ricchezza del dettaglio che, manco a dirlo, persino i PC486 (all'epoca ancora poco diffusi) facevano fatica a gestire con la necessaria fluidità. Oggi, la Origin ha la possibilità tutt'altro che unica di ripetersi, implementando le routine che resero famoso Strike Commander in un nuovo prodotto: Wings of Glory. Quest'ultimo, come del resto avevamo già provveduto ad annunciare, sarà ambientato durante la prima guerra mondiale, e vi metterà al comando di alcuni aerei all'epoca molto famosi: Sopwith Pup, Sopwith Camel, SE5a, SPAD XIII e Fokker Dr.I. Manco a dirlo, farete parte dell'aviazione prima inglese e poi americana, e dovrete come al solito vedervela coi crucchi tedeschi. Il tutto, naturalmente, sarà diviso in molteplici missioni, affrontando le quali in ordine di crescente difficoltà, otterrete le agognate premiazioni dai vostri superiori, salendo così di grado.

Wings of Glory, a quanto ci dice la press release, ci calerà dritti dritti nell'atmosfera di quei vecchi film di guerra ambientati negli anni 1915-18, in cui l'Aviazione muoveva ancora i suoi primi passi e gli aerei non costituivano certo quella minaccia silenziosa ed elettronicamente devastante che sono oggi. Allora infatti, ancora più di oggi, a farla da padrone era l'abilità e il coraggio dei piloti (ve li ricordate, coi loro begli elmetti e gli occhialoni?), veri e propri eroi che volteggiavano nel cielo alla ricerca del nemico da abbattere, lanciandosi in emozionanti duelli aerei in cui uno solo vinceva, e l'altro era destinato a morte quasi certa (della serie "paracadute apriti!"... e non si apre), con il mezzo in fiamme che si andava a schiantare al suolo in un battibaleno. Bene, se volete impersonare uno di questi bisnonni di Tom Cruise, Wings of Glory farà proprio al caso vostro.

Ma dal punto di vista tecnico, cosa ci offre la Origin stavolta? Non poco, certamente. Innanzitutto, la cura dei particolari nella creazione delle ambientazioni, così come solo la software house che poteva scegliersi come motto "We Create Worlds" saprebbe fare, e poi parecchie chicche "software e non" che andremo a stanare nell'intervista con il team di sviluppo del gioco, ma di cui posso anticipare tranquillamente qualcosa: suono digitale a quattro canali, con musiche ed effetti sonori degni di un film, possibilità di "videoregistrare" e quindi rivedere in seguito le missioni affrontate, un generatore di missioni in tempo reale che vi permetterà di giocare ogni partita diversa dalle altre, e tutti i miglioramenti apportati all'engine originario di Strike Commander che faranno il resto. Ma entriamo finalmente nel vivo dell'articolo, cioè un'intervista a nostro avviso interessante a Warren Spector, produttore di Wings of Glory...

Paolo Besser

Come in tutti i giochi Origin sarà la "trama" a farla da padroni. Preparatevi anche questa volta ad un sacco di intermezzi animati e sequenze dall'altissimo contenuto coreografico.

Il punto di forza di Wings of Glory saranno naturalmente i mirabolanti duelli aerei, eccone un bell'esempio.

L'abbattimento di un dirigibile in fiamme è una di quelle soddisfazioni che difficilmente potrete togliervi in altri simulatori. Brucia Zeppelin!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ORIGIN ALLA GRANDE GUERRA

Per chi non lo sapesse i primi biplani non avevano l'accensione automatica... Avete mai sentito parlare di piloti che inseguivano il loro veivoli per continenti interi perché una volta messo in moto il motore non riuscivano a saltare nell'abitacolo in tempo?

D: Iniziamo con la domanda di rito. Quando prevedi che il gioco sarà ultimato e, soprattutto, a che punto siete col lavoro? Quante modifiche ha subito, durante la programmazione, Wings of Glory?
Warren: Siamo già a buon punto. Il gioco si trovava infatti in fase di alpha test già due mesi fa, il che significa che mancano solo l'introduzione cinematografica e il sonoro (e ci sono ancora parecchi bachi, naturalmente...). Una-beta version è già pronta e, da qui entro la fine di maggio, il lavoro dovrebbe essere del tutto ultimato. Speriamo dunque di essere nei negozi per la fine di giugno.

A giudicare dalla bandiera sulla fusoliera si direbbe una aereo tedesco... Che sia veramente lui? Come "lui chi"... Lui, il Barone Rosso!

D: Un gioco della portata di Wings of Glory non può essere certo programmato da un nugolo di novellini, da chi è composto il tuo team di programmazione?
Warren: Anche se per la maggior parte delle software house, il numero di persone dietro a Wings of Glory potrebbe apparire esagerato, per la Origin si tratta di un team abbastanza piccolo. C'è un solo produttore, tre programmatori, tre designer, e un pool di artisti composto a sua volta da tre persone che hanno seguito il progetto fin dall'inizio, con l'aggiunta di altri quattro membri che hanno prestato occasionalmente la loro collaborazione. Per quanto riguarda il sottoscritto, io faccio il produttore, sono alla Origin dal 1989 e ho lavorato su tutti i "Commander", nonché sulla serie di Ultima, Underworld compreso.
Il "capobanda", ovvero il project leader, è Bill Baldwin. Wings of Glory è il suo primo lavoro in questa veste, dopo essere stato il programmatore di punta di Wing Commander II e dopo aver speso ben due anni nella realizzazione di Strike Commander. A differenza di altri suoi colleghi, è un tipo efficiente, posato, di poche parole e molto organizzato. In parole povere è una sicurezza, porta avanti benissimo il suo delicato incarico. C'è di buono che nessuno gli ha mai dovuto fare fretta, del progetto se ne è sempre parlato liberamente e le prove entusiastiche effettuate sulle beta-version del gioco sono la prova più evidente del lavoro di Bill.
Un'altra persona di fondamentale importanza (per non dire il personaggio chiave, come più volte si è dimostrato), è l'artista principale del gruppo, Whitney Ayres. Un tipo davvero incredibile, pensate: l'avrò più volte caricato di lavoro come un mulo, eppure non ha mai fatto una piega, sfruttando sempre a fondo tutte le sue potenzialità e mantenendo il suo stile. Si è più volte incaricato personalmente di svolgere i compiti più duri e antipatici (creare le immagini tridimensionali degli aerei, ad esempio, oppure i veicoli, gli elementi a terra, le texture, persino le scene finali e introduttive). In parole povere, sono convinto che non esista un simulatore graficamente così accurato, ed è stato in buona parte Whitney a renderlo tale.
Per il resto, il team era formato da John Talley e Stephen Balkum (programmatori), Terry Manderfeld, Darrin LeBlanc, Karl Dolgener, Paul Steed, Melinda Bordelon e Johari Templin (grafici), Bruce Adams, David Bayer e Lisa Smith (designer), e infine Laura Barret (una ragzza davvero in gamba, che ha composto le musiche) e Barry Leitch (effetti sonori). Una squadra efficiente, ma comunque molto fresca all'inizio del lavoro: era infatti la prima volta che Bill e Whitney ricoprivano il ruolo di guide, e due programmatori non avevano mai lavorato in precedenza con gli oggetti 3D che, in Wings of Glory, sono fondamentali. Come se non bastasse nessuno aveva mai partecipato alla realizzazione di un simulatore di volo, e la metà di loro era addirittura fresca di assunzione in Origin. Persino i designer avevano alle spalle solo degli RPG, e la qualità finale del loro lavoro mi ha davvero stupefatto!

Come mai questo ritorno al passato, invece di sviluppare un simulatore che si avvalesse delle più moderne tecnologie? Che importanza assume il look "antico" durante il gioco?
Warren: Le ragioni di questo salto nel passato sono molteplici. Innanzitutto perché fin da bambini ci affascinava il periodo storico, con quegli aerei primordiali e quei piloti davvero mitici: l'idea di quei ragazzi che duellavano nel cielo contro il nemico fino alla morte, ci affascinava parecchio. Lassù non c'erano radar, missili teleguidati o chissà cosa, la poca abilità di un pilota non veniva affatto compensata da alcuna "mollezza" tecnologica, e si pagava con la morte. Poi una ragione un po' più tecnica: per Strike Commander avevamo creato un engine tridimensionale che ci ha permesso di pubblicare il primo simulatore con degli aerei che sembrassero effettivamente tali. Adesso, alla loro perfezione geometrica vogliamo aggiungere il bel look dei primi aerei da guerra. Bella lì -ci siamo detti- dovevamo assolutamente programmare qualcosa sulla prima guerra mondiale, riuscire ad assaporare le sensazioni di un pilota che, al massimo, sfrecciava a 90 miglia all'ora, facendo attenzione alle mitragliatri-

Al termine di una lunga consultazione non siamo riusciti a capire se quelle sullo sfondo siano delle nuvole oppure del fumo fuoriuscito dall'aereo avversario colpito. Propendiamo comunque per la seconda ipotesi.

ci (!) avversarie che potevano bucherellare da un momento all'altro la fusoliera. Inutile aggiungere che a quel punto, nelle nostre teste, cominciava a echeggiare persino la colonna sonora del film Blue Max (film ambientato in quel periodo. NdP). Un gioco, insomma, che andava per forza fatto!

D: Che tipo di ricerca avete fatto, per rendere più fedele possibile la simulazione di aerei in disuso da anni? Vi siete affidati ai veterani di guerra? Se è così, come avete fatto a convincerli che trasformare una guerra in un gioco non è una cosa riduttiva?
Warren: Abbiamo attuato una ricerca estensiva del materiale, cercando di non tralasciare praticamente nulla: un sacco di risorse secondarie, ovviamente, ma anche memorie di vecchi piloti e documenti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

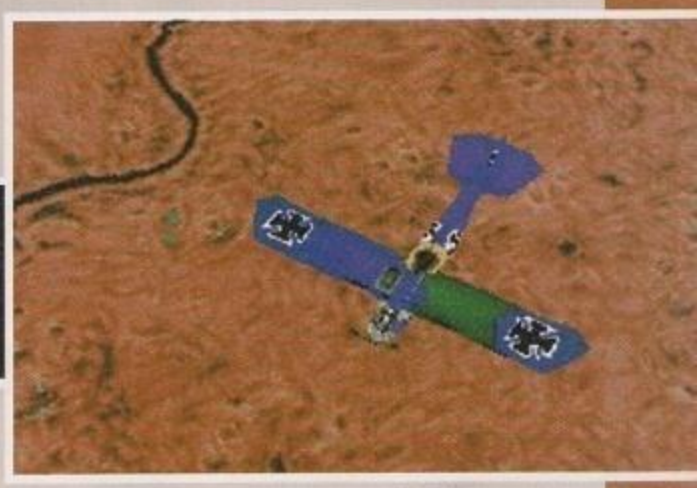
http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco a voi Warren Spector, il protagonista di questa intervista nonché producer di Wings Of Glory.

governativi che registravano dati sugli aerei e sui loro armamenti. Libri a riguardo se ne trovano a bizzeffe, e per fortuna la maggior parte di essi era comunemente reperibile presso il sistema librario delle Università del Texas. Abbiamo persino convinto alcuni veterani a includere nella documentazione del gioco alcuni loro consigli, in modo da dare due dritte ai giocatori fin da subito! Naturalmente, oltre alla parte puramente scritta e raccontata, abbiamo fatto riferimento anche a filmati e ad altro materiale audiovisivo in generale, per non parlare di un mio viaggio personale all'Aerodromo Old Rhinebeck di New York, dove ho potuto toccare con mano una serie di piccoli particolari che fanno ora parte anche del gioco.

D: Fino a che punto ritenete sia importante il realismo, e dove si scontra con la giocabilità?
Warren: Il realismo è certamente la cosa più importante che il team ha preso in considerazione,

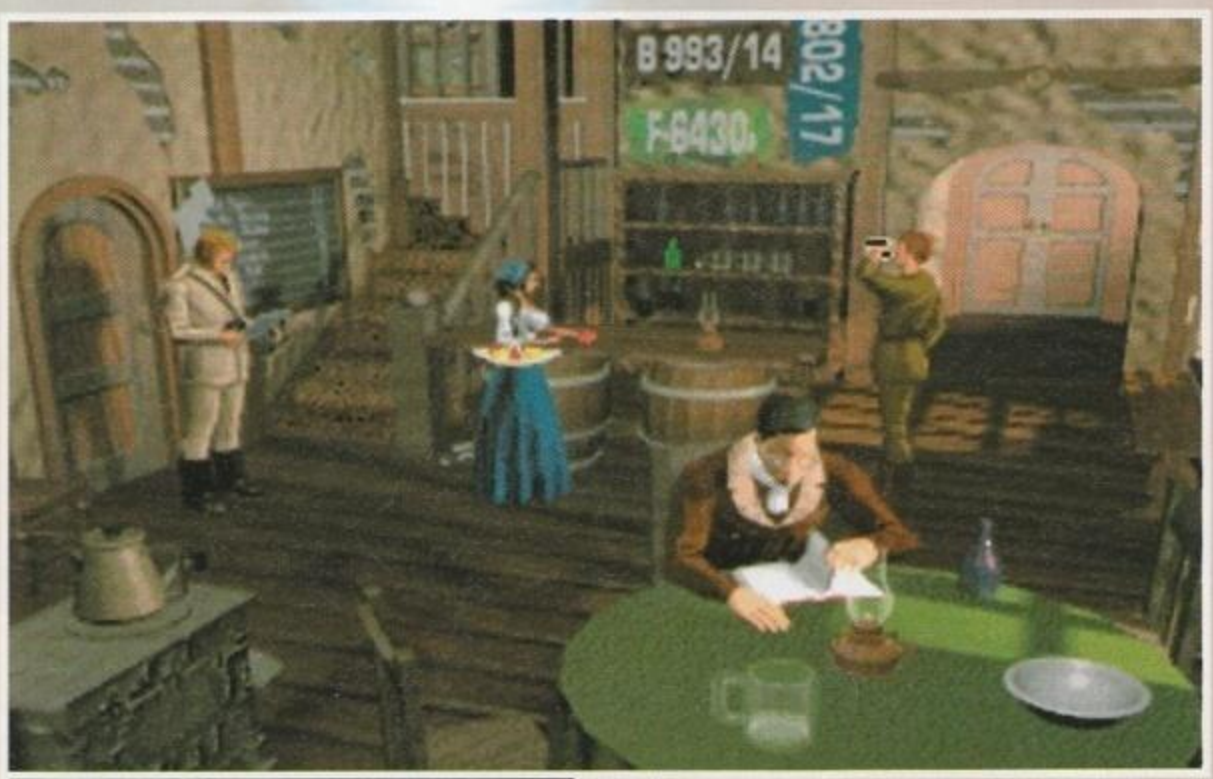
Un paio di schermate di volo. Le texture degli aerei sembrano decisamente convincenti; anche per quanto riguarda il panorama di sfondo il risultato fondale risulta oltremodo realistico.



ma in ogni caso non abbiamo mai dimenticato che l'obiettivo finale è programmare un videogioco, e il divertimento rimane in primo piano. D'altronde il compito non era così difficile: l'importante era tener fede alla storia e alle date, e qualora la storia incontrasse la strada del divertimento... Gli aerei, nel "modo realistico", volano esattamente come farebbero quelli veri (ovviamente abbiamo previsto anche un "modo arcade" per i giocatori che non volessero sobbarcarsi inutili lezioni di volo), e in ogni missione abbiamo ricreato obiettivi reali con date storiche precise. Tuttavia, nonostante questa precisione, abbiamo voluto che tutto il gioco seguisse una sorta di "trama", per capirci sullo stile di grandi film come Blue Max, Wings, Hell's Angels e via dicendo: volevamo che il giocatore si sentisse come Errol Flynn e David Niven... Come un eroe. Sembra quasi una contraddizione, non trovi? Un gioco realista in cui il giocatore si sente in un film...

L'eventualità che la vostra missione possa non avere esito troppo favorevole è da tenere in considerazione. Essere un pilota ha anche i suoi lati negativi...

D: Il gioco seguirà uno schema ben preciso oppure sarà composto da scene d'azione? Che collegamenti ci saranno tra le varie sequenze?
Warren: Il gioco avrà uno schema ben preciso, ma ci saranno degli elementi "di disturbo" che renderanno le missioni ancor più emozionanti: spie che avvertono il nemico, piloti avversari che vi chiameranno a sfide personali, e via dicendo. Qui ci siamo



La locanda raffigurata in questa schermata vi permetterà di accedere ad alcune delle più importanti opzioni di gioco. Al momento non sappiamo ancora se sia possibile tentare l'approccio alla prosperosa cameriera, ma niente paura: sveleremo questi ed altri misteri all'interno della recensione prevista per il prossimo numero.

un po' allontanati dalla verità storica, ma così sarà più divertente.

D: C'è qualche paragone che volete evidenziare con Pacific Strike o la serie di Wing Commander? Qualche miglioramento? Delle modifiche?
Warren: La gente troverà più o meno lo stesso tipo di approccio di tutti i nostri giochi, e dal punto di vista tecnico ci saranno ovviamente parecchie similarità. Tuttavia, vi proporremo anche diverse novità. Tanto per cominciare, in Wings of Glory faranno la loro apparizione le più belle nuvole che si siano mai viste in un simulatore, e poi ci saranno tutti gli elementi a terra e in volo, che il giocatore potrà apprezzare in pieno non appena avrà fatto la mano col gioco. Per non parlare poi del replay intelligente delle missioni: non solo potete videoregistrarle, ma anche rivederle con gli amici e riprenderle in qualsiasi punto che non vi soddisfino. In più i file di salvataggio occupano pochissimo spazio, così se ne possono registrare quanti se ne ha voglia. Come se non bastasse, abbiamo aggiunto un editor completo delle missioni, cosicché possiate riprendere in mano il gioco anche dopo aver seguito tutti la sua trama...

D: Non sarà che una simulazione così accurata possa, in qualche caso, scoraggiare i giocatori meno esperti? Oppure ci saranno diversi livelli di difficoltà?
Warren: Volevamo un gioco che interessi a tutti, dal più accanito smanettone al pilota meno esperto. Tra di noi c'era chi si professava pilota d'epoca, e così abbiamo deciso di prorogare la data d'uscita finché il gioco non si rivelava a questi divertente. Ancora adesso non siamo a quel punto, ma ci arriveremo presto. In ogni caso, è sufficiente disattivare tutto ciò che c'è di realistico per ottenere un godibilissimo gioco anche per i principianti.
La nostra speranza è naturalmente quella di raggiungere il maggior numero di giocatori possibile, e nel giro di pochi mesi sapremo se il nostro lavoro verrà più o meno premiato, non ci resta che incrociare le dita...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA PRIMA DEL CINEMA INTERATTIVO...

Dopo avervelo presentato in anteprima sul numero di Febbraio, è tempo d'occuparci nuovamente di Bioforge. Il primo titolo della nuova serie della Origin chiamata Interactive Movie, una rivoluzionaria avventura ambientata in un oscuro futuro remoto che si propone come uno degli eventi di quest'annata videoludica.
E per l'occasione ecco a voi un'esauriente intervista con Ken Demarest, produttore del gioco...

Ecco a voi Ken Demarest, il produttore esecutivo di Bioforge e una delle menti più geniali della Origin.

D: Cominciamo con una domanda di carattere personale, è la prima volta che produci un gioco d'avventura quali sono le principali differenze rispetto ai soliti simulatori di volo?
KEN: Per la precisione questo è il secondo prodotto di questo genere su cui ho lavorato. Mi sono infatti occupato in prima persona anche di Ultima VII; comunque c'è da dire che in questo caso ci troviamo di fronte a un genere che ha ben poco a che fare con le classiche avventure grafiche, dal momento che Bioforge è stato espressamente concepito per essere il primo vero e proprio "film interattivo".
E' comunque vero che mi sono trovato a passare dai simulatori di volo, sui quali ho lavorato per anni, alle avventure per arrivare fino agli Interactive Movie.

L'avreste mai detto che ci volessero così tante persone per portare a termine un singolo progetto, anche se della portata di Bioforge?

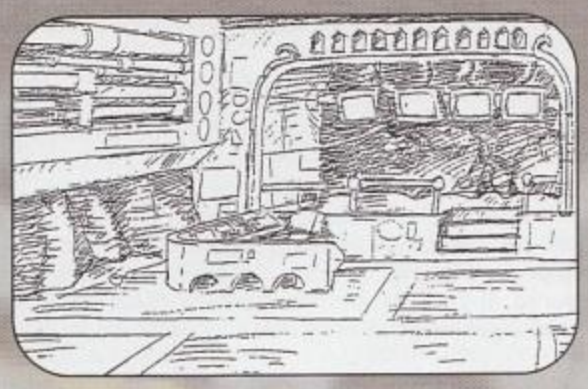
D: Ti sei trovato più a tuo agio a produrre avventure o simulazioni? Ci sai spiegare i motivi?
KEN: Entrambi i generi mi hanno sempre attirato parecchio. Per esempio lavorare a Wing Commander è stato veramente interessante; nel gioco c'erano un sacco di nuovi concept da seguire. Vado matto per le diavolerie tecnologiche! In ogni prodotto cerco sempre di spingere la mia fantasia fino ai limiti, cercando di proporre qualcosa di completamente nuovo e innovativo e, modestia a parte, credo proprio che Wing Commander di idee innovative ne avesse veramente parecchie.
Penso comunque di preferire i giochi d'avventura o in generale giochi in cui si ha la possibilità di creare un nuovo mondo all'interno del quale muoversi. Tutto questo è sicuramente più eccitante che progettare nuove missioni per una simulazione di volo...

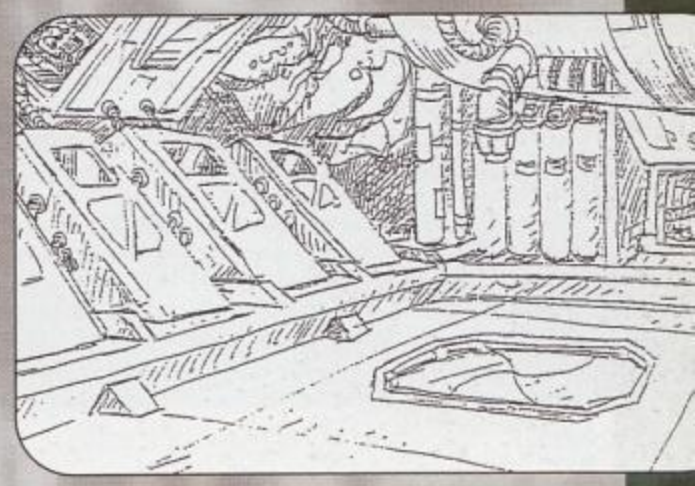
D: Bene, sei stato il produttore responsabile di Ultima VII e ora ti ritrovi tra le mani Bioforge, un gioco completamente diverso dal precedente: come hai affrontato un progetto ambizioso quale questo primo esempio di Interactive Movie?
KEN: Questa è sicuramente una domanda delicata, dal momento che se non avessi avuto le idee chiare a proposito il mio lavoro sarebbe stato praticamente impossibile. Siamo dell'avviso che un gioco per computer debba possedere quel qualcosa che avvolga fino in fondo il giocatore, che lo conquisti e lo trascini dentro la trama, dandogli la sensazione di essere in un altro mondo a vivere un'esperienza unica. Non bisogna rimanere passivi davanti al gioco, subendo impassibili i vari avvenimenti, ma bisogna interagire in ogni momento con lo svolgersi delle azioni. Se questa è la definizione di un riuscito

http://www.oldgamesitalia.net/

gioco per computer, è anche quella di un riuscito Interactive Movie.
Un Interactive Movie deve coinvolgere il giocatore il più possibile, dandogli la sensazione di essere il vero protagonista della storia; è questo il concetto che sta comunque alla base di tutti i giochi che ho prodotto fino ad oggi. Abbiamo analizzato tutti gli aspetti fondamentali per un gioco di successo, e sicuramente il coinvolgimento è uno dei più importanti: abbiamo poi preso in prestito molte buone idee dai film di fantascienza e d'azione, cercando di arricchire il tutto con caratteristiche uniche e sconvolgenti, e alla fine abbiamo ottenuto proprio quello che meglio si adegua alla definizione di Interactive Movie: un mix di tradizionali tecniche di ripresa con le classiche qualità necessarie per realizzare un buon gioco per computer.
A mio avviso alcuni generi di giochi si sono evoluti nel tempo in modo lento ma regolare; con ciò intendo dire che è da anni che ci si sta muovendo verso questo genere, e sono sicuro che se molti di voi ripenseranno ad alcuni prodotti del passato noteranno la comparsa persistente di alcune caratteristiche tipiche di un Interactive Movie. In fondo abbiamo sempre tentato di rendere i nostri giochi il più interattivi possibile, benché solo ora siamo arrivati a un livello tecnologico tale da permetterci di produrre prodotti che possono essere definiti tali a tutti i livelli.
Al pari dei film di azione, anche con Bioforge abbiamo cercato di garantire precise emozioni negli spettatori che si trovano ad assistere a delle scene predeterminate messe lì per uno scopo ben preciso: in questo modo le reazioni del giocatore sono in un certo senso "controllate", dando la possibilità al programmatore di far evolvere i vari colpi di scena nel modo più imprevisto e coinvolgente possibile.
Molta gente ha cercato prima di noi di introdurre queste caratteristiche in un gioco, anche se nella maggior parte dei casi i successi sono stati piuttosto limitati poiché si perdeva l'integrità stessa dell'azione; per esempio la Cinemaware, che ormai è fallita, è stata sicuramente la prima software house a introdurre intramezzi e scenette animate tra le varie fasi di gioco, ma a mio avviso ha ecceduto facendo prevalere in modo incondizionato l'aspetto cinematografico, lasciando troppo da parte l'interattività del giocatore. D'altra parte giochi come Wing Commander sono riusciti, sempre a mio avviso, a prendere le caratteristiche migliori del cinema, sfruttandole soprattutto per sviluppare una trama efficace e coinvolgente.

D: Cosa ne pensi degli ultimi prodotti per PC che sono stati spacciati per interattivi, pur non essendolo a tutti gli effetti e perché a tuo avviso questi giochi hanno fallito nel loro intento?
KEN: Il problema è che molti giochi che sono stati acclamati come "Interactive Movie" o anche solo come giochi interattivi si sono poi rivelati dei semplici agglomerati di immagini e animazioni digitalizzate, in cui il giocatore non risulta per niente il protagonista, ma si trova semplicemente a guardare senza poter interagire in modo soddisfacente con la trama del gioco. Così se il vostro personaggio (con cui voi dovreste teoricamente identificarvi) sta camminando lungo il corridoio e improvvisamente compie un'azione che voi non avreste mai voluto fare, perché non avete alcun controllo diretto su di lui, ci si trova in una situazione di "alienazione" e questo allontana il giocatore dal gioco stesso. Se poi il vostro personaggio risponde anche ai vostri comandi e si comporta come voi fareste, ci si può trovare in situazioni in cui è evidente che la vostra interazione sia praticamente nulla; se cioè le vostre decisioni sono relegate ai minimi livelli si finisce per ricadere in quella che definisco la "Sindrome da Space Ace o da Dragon's Lair": col tempo il giocatore imparerà e memorizzerà la successione di movimenti vincenti e procederà nel gioco ma non si divertirà poi così tanto; è per questo che considero l'interattività come la parte certamente fondamentale in un gioco. E' necessario poter controllare il vostro personaggio per la maggior parte del tempo di gioco possibile, solo così il divertimento è certamente assicurato.
Credo in un certo senso di aver risposto in questo modo alla domanda: gli ultimi giochi per PC che pretendono di essere interattivi hanno evidentemente fallito nel loro compito semplicemente perché non lo sono...
A mio avviso la cosa più importante è il giudizio del mercato: se un gioco vende bene significa che vale veramente qualcosa. Se le vendite sono buone si è evidentemente incoraggiati a procedere verso una certa strada, se invece gli incassi sono scarsi è palese che qualcosa non va.





D: Ci puoi raccontare qualcosa sull'idea che sta alla base della trama del gioco? Non potendo restare immuni dai classici film di fantascienza moderna, ci sai dire quanto Lex, l'interprete principale di Bioforge, sia stato influenzato da personaggi quali Terminator, metà uomini e metà macchine?
KEN: E' certamente impossibile non rimanere influenzati, almeno in parte, da tutto ciò che abbiamo visto e che ci ha colpiti, perciò è probabile che Lex emuli Terminator sotto qualche aspetto, benché in modo assolutamente non intenzionale. Volevamo introdurre nel gioco un sacco di trovate tecnologiche rivoluzionarie, perciò alla fin fine abbiamo pensato di creare un personaggio metà uomo e metà macchina, così da poter sfruttare appieno le varie idee che ci erano passate per la testa.
Inoltre, visto che il giocatore per ovvie ragioni non può comunque avere il controllo completo del personaggio principale, abbiamo pensato di giustificare in un certo senso tutto ciò proponendo un mix tra l'essere umano e la macchina, in modo da rispecchiare l'interazione che verrà a crearsi tra Lex e voi attraverso il computer. In questo modo, gran parte dell'ispirazione nella creazione del personaggio principale ci è venuta proprio dal rapporto che volevamo creare tra il giocatore e il personaggio stesso.
Per quanto riguarda la trama di base, questa è stata buttata giù durante una mega riunione di massa in cui tutti i partecipanti hanno esposto le idee e le cose che avrebbero voluto incontrare nel gioco; inoltre avevo già da tempo per la testa alcune mie personali "considerazioni filosofiche" che avrebbero aggiunto un tocco di classe al cuore della storia, o almeno così mi auguro.
Nella nostra storia si ipotizza che in un futuro non

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA PRIMA DEL CINEMA INTERATTIVO...

meglio identificato un tale Mustabo giunga alla considerazione che la razza umana abbia raggiunto un punto morto nell'evoluzione e che l'unico modo per continuare ad evolversi sia rubare il controllo a madre natura e sviluppare artificialmente le caratteristiche fisiche e le potenzialità dell'umanità. Contro questa filosofia si schiererà la dottoressa Etra, l'eroina del gioco, secondo cui non sono gli sviluppi fisici che portano all'evoluzione della razza umana, ma bensì le diverse e costruttive influenze culturali; sulla conflittualità di questi due opposti punti di vista si sviluppa buona parte della trama.

D: In poche parole, qual è il succo della storia?
KEN: Bene, la storia inizia con voi che vi risvegliate confusi in una cella; avete perso la memoria e scoprite che parte del vostro corpo è stato sostituito con macchinari tecnologici. Il vostro scopo principale è risalire al responsabile di questa azione e ai motivi che lo hanno spinto a farlo.
Andando al sodo, il nocciolo della questione è che esiste un malintenzionato gruppo denominato Mondates, e capitanato proprio da Mustabo, che vi ha catturato per usarvi come cavia; a quanto pare sono stati ritrovati in un sito archeologico dei macchinari alieni capaci di sostituire apparati organici

con componenti biomeccanici ed è stato così deciso di utilizzarli su di voi per creare una perfetta arma da guerra da sfruttare per eliminare tutte le persone che si opporranno al criminoso piano di conquista galattica. Durante il gioco dovrete assolutamente riuscire a scappare dal pianeta, mandare all'aria i progetti di questi delinquenti spaziali e distruggere la base nemica, confrontandovi con numerosi dubbi morali e cercando di aiutare la professoressa Etra nel suo lavoro di archeologa, alla scoperta dei misteri della civiltà aliena.
Come ho già spiegato prima il mio obiettivo principale è coinvolgere il giocatore soprattutto dal punto di vista emotivo, ponendolo di fronte a scelte e situazioni che richiedano buon senso e analisi critica; voglio creare sensazioni di felicità o di tristezza, frustrazione o trionfo. Non vi troverete nelle tipiche situazioni in cui si va in giro a eliminare tutti i cattivoni: non che tutto ciò sia male, in fondo si tratta di un gioco, ma a mio avviso tutto questo è fuori strada rispetto alla mia idea di Interactive Movie.

D: Il gioco è visto da diversi angoli, un po' come accadeva già in Alone in the Dark della Infogrames: come mai hai scelto questo approccio? E' perché lo ritieni quello più "cinematografico"?
KEN: Sì, essenzialmente è questo il motivo fondamentale. Nel gioco sono stati introdotti un numero considerevole di punti di vista fissi, più alcuni mobili; per fare un esempio, durante i combattimenti non vogliamo che il personaggio o l'avversario blocchino la vista al giocatore, perciò sarà possibile cambiare l'angolazione della camera ogni volta che si rivela necessario. Tutto questo è stato reso possibile dall'utilizzo di evolutissime tecniche di rendering, che permettono di visualizzare ogni stanza da un qualsiasi punto di vista in tempo quasi reale, cosa non effettuabile con giochi come Alone in the Dark. Un'altra differenza rilevante è che abbiamo cercato di studiare la disposizione delle camere nel modo più attento possibile: ho letto parecchi libri sulla tecnica cinematografica e cercherò di sfruttare al massimo tutto quello che ho imparato nel tentativo di enfatizzare la drammaticità di certe scene, senza però rischiare di disorientare il giocatore con cambiamenti troppo repentini.

D: Cosa prevedi per il futuro delle avventure cinematiche e quali nuove innovazioni tecniche potranno essere utilizzate?
KEN: Ci troviamo in un campo ancora poco esplorato, ciò nonostante è evidente che stiamo buttando giù le principali regole su cui si baseranno i prodotti futuri; con l'esperienza impareremo qual sia l'effetto scenico migliore in ogni specifica situazione, come colpire il giocatore o come utilizzare al meglio le caratteristiche tecniche della macchina. Si potranno per esempio tagliare delle scene a metà per lasciare lo spettatore in suspense e riattaccare improvvisamente l'immagine magari da un altro punto di vista, facendo aumentare l'aspettativa e coinvolgendolo così maggiormente nell'azione.

D: Ci puoi spiegare come siete riusciti a ottenere delle animazioni dei personaggi così incredibilmente realistiche?
KEN: Questo è sicuramente l'aspetto più difficile del gioco, perciò mi vedo costretto a semplificare la trattazione al massimo. Bene, immaginate la superficie di un corpo e chiamiamola, tanto per dire, la pelle: questa non è particolarmente dettagliata in fatto di angoli e curve, e viene creata disegnando una serie di punti abbastanza distanti tra loro e connessi in modo da creare un reticolo formato da tanti triangoli che rappresenta la superficie del corpo. In questo modo avrete costruito una forma poligonale piuttosto irregolare su cui lavorare, ma molto comoda e veloce da utilizzare. Ora dovrete ricoprire la superficie con la migliore immagine bidimensionale che riuscite ad ottenere; per fare questo si costruisce un modellino molto accurato in 3 dimensioni, lo si "renderizza" e lo si colora a piacimento. La "pelle" così ottenuta viene poi sovrapposta al modello poligonale; questo processo è molto comodo poiché è praticamente impossibile "colorare" durante l'animazione ogni singolo triangolo in tempi brevi, mentre è molto semplice e veloce ricoprire il tutto con una pelle prestabilita, ottenendo spesso risultati anche migliori e più dettagliati.
Dopo aver così costruito l'aspetto esterno bisogna essere in grado di muoverlo correttamente e in modo molto naturale; per fare questo si crea uno scheletro all'interno della superficie e lo si "attacca" alla pelle in alcuni punti ben precisi. In questo modo muovendo semplicemente lo scheletro, per esempio del braccio, muoviamo anche la superficie attaccata a quell'osso, ovvero il bicipite, il tricipite e parte dell'avambraccio. Quando tutte le parti della pelle sono state applicate correttamente, bisogna insegnare allo scheletro a muoversi nel modo più naturale possibile; il metodo da noi utilizzato consiste nell'utilizzare un Motion Capture Device.
Utilizzando un programma della Ascension Technologies chiamato "The Flock of Birds" (Lo stormo di uccelli), è possibile ricoprire una forma umana, come un braccio, una gamba o un corpo intero, con dei speciali sensori che trasmettono i dati posizionali al computer; tramite questi è possibile far muovere a sua volta in tempo reale l'immagine precedentemente creata impartendo le nuove coordinate allo scheletro, ottenendo in questo modo un'animazione realisticissima.
Siamo così riusciti a far compiere ai nostri personaggi movimenti umani veramente naturali, altrimenti impossibili da creare con sistemi alternativi.

D: Se non sbaglio è possibile ottenere risultati simili con la tecnica chiamata 'Reverse Kinematics', che consiste nel costruire il personaggio ricoprendolo con muscoli elastici come quelli umani e calcolando gli effetti della forza di gravità sulle varie parti del corpo e sui vari oggetti che usa o trasporta: che cosa ne pensi?
KEN: La Reverse Kinematics è incredibilmente complessa e molto spesso non è utilizzabile per compiere azioni in tempo reale, specialmente se si sta cercando di ottenere una grande varietà di mosse. A mio avviso i risultati da noi ottenuti sono sotto tutti gli aspetti più che soddisfacenti e hanno il pregio di non richiedere calcoli eccessivamente complicati; per esempio la Reverse Kinematics può essere utilizzata in modo soddisfacente per emulare la semplice camminata di un essere umano, ma quando bisogna far compiere al personaggio movimenti più complessi come rotolarsi per terra e sparare, è quasi impossibile ottenere animazioni veloci e fluide.

D: Visto che siamo in tema di animazioni avrei un paio di domande tecniche da farti sull'aspetto grafico: quanto curate e veloci saranno le animazioni (quanti frame al secondo)? Che parti del corpo dei personaggi si potranno muovere? Saranno presenti effetti di luce e di ombra o riflessi sui vari oggetti della stanza?
KEN: Bene, partiamo dalla prima domanda: il numero di frame al secondo varia abbastanza da sezione a sezione, comunque è piuttosto basso a causa del sistema di controllo del movimento delle giunture; questo infatti non si basa sulla posizione spaziale, ma utilizza un sistema molto originale che alla lunga

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

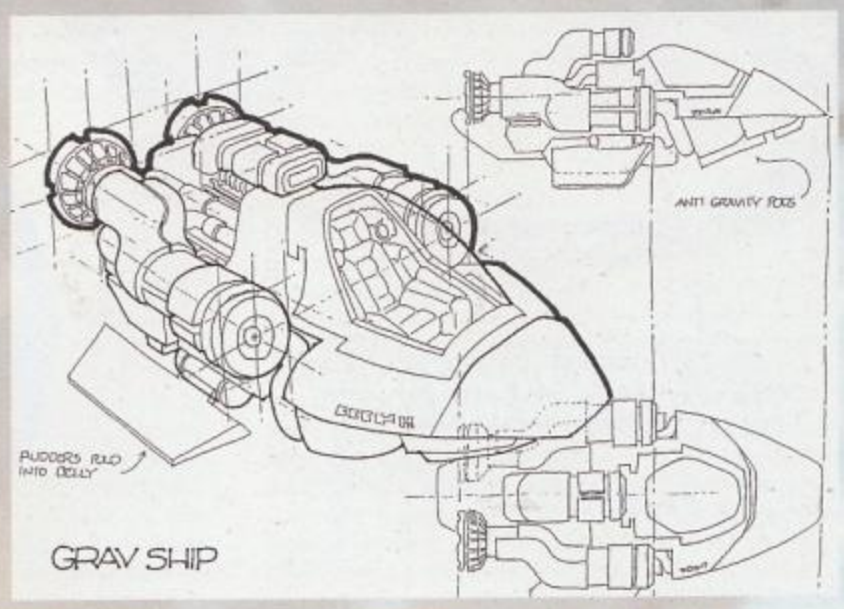
si è rivelato molto più vantaggioso. Benché il numero di frame sia quindi abbastanza basso, la precisione del movimento è stupefacente e inoltre, cosa più importante, mentre un normale ciclo di controllo del movimento richiede in genere da 100 K a un megabyte, noi riusciamo ad ottenerlo con appena 1 K di memoria.
Per quanto riguarda il movimento delle varie parti del corpo, posso assicurarvi che tutte saranno in costante attività! Non c'è niente di immobile in nessuna animazione; i personaggi alzeranno le spalle, muoveranno l'anca, faranno ondeggiare la testa e un sacco di altre piccole azioni simili con risultati globali molto realistici.
Gli effetti di luce variano a seconda della stanza che state visitando in modo da evitare possibili rallentamenti; l'illuminazione del personaggio principale non varia particolarmente da schermo a schermo a causa dell'eccessiva complicatezza della relativa routine di controllo; c'è comunque da dire che con solo 256 colori a disposizione è molto difficile riuscire a ottenere le giuste sfumature di luce e ombra. I riflessi sugli oggetti sono controllati da una routine molto particolare e sinceramente voglio mantenere il segreto a riguardo: dovrete aspettare l'uscita del gioco definitivo per poter giudicare! Posso comunque preannunciarvi che verso la fine del gioco vi ritroverete con un'armatura di cristallo che rifletterà tutto il mondo attorno a voi, riflettendo perfino i colpi di laser che vi verranno sparati contro.

D: Che configurazione si rivelerà necessaria per poter giocare senza problemi a Bioforge? Non credete comunque di alienare buona parte dei vostri possibili acquirenti richiedendo dell'hardware molto avanzato?
KEN: La richiesta di hardware d'eccezione dovrebbe a mio avviso incoraggiare i giocatori a prendere in considerazione l'acquisto di schede più potenti per i loro computer, benché posso capire che la gente sia mortificata nel constatare che i nuovi prodotti non girano sui loro PC; d'altra parte abbiamo deciso di ottenere routine sempre all'avanguardia per i nostri programmi, sfruttando appieno le potenzialità degli ultimi processori in commercio. E' evidente che se vuoi creare qualcosa di graficamente stupefacente, veloce e complicato non ti puoi basare su macchine uscite più di due anni fa, ma devi sviluppare il tutto sul meglio offerto dal mercato. Come minimo sarà necessario possedere un 486 25 MHz con 4 MB di RAM.

D: Cosa ci dici delle schede sonore, degli effetti sonori e della musica? Chi sarà il responsabile in questo campo? La potenza del suono d'uscita sarà proporzionale alla distanza/vicinanza del personaggio dalla telecamera?
KEN: Certamente gli effetti sonori e la musica avranno un'importanza non indifferente; giocare senza scheda sonora è come guardare un film senza il volume. Se non si ha a disposizione una scheda sonora abbastanza potente il testo dei vari dialoghi comparirà comunque nella parte bassa dello schermo, perdere il sonoro significa in ogni caso perdere una grande fetta del divertimento e dell'interazione che il gioco offrirà.
Il responsabile è John Tipton e fino ad ora ha compiuto un lavoro veramente eccellente nel lo sviluppare una colonna sonora adeguata utilizzando appieno il suo midi; sono state inoltre realizzate quattro tracce di effetti sonori eseguibili contemporaneamente che enfatizzeranno particolari come il suono dei passi sul pavimento, il ruggito dei mostri, il frastuono dei macchinari e altre cose del genere. L'intensità di suono sarà proporzionale alla distanza della telecamera dalla fonte così come avviene nella realtà.
L'effetto sonoro che mi ha entusiasmato di più è quando si sparano colpi di proiettile nella direzione della telecamera: potrete distintamente sentire i colpi passarvi accanto con il tipico 'swish'.

D: Qual è la differenza principale e quali sono i pro e i contro di un'Interactive Movie raffrontati a quelli di un normalissimo film d'azione?
KEN: La differenza principale è che un film è diretto in ogni momento verso un certo obiettivo deciso precedentemente dal regista; ogni azione, ogni scena e ogni colloquio hanno uno scopo ben preciso e si ha perciò il controllo più completo sulle sensazioni ed emozioni del pubblico. In un Interactive Movie tutto questo è invece molto più arduo da ottenere: in ogni momento il giocatore è libero di prendere le proprie scelte, benché la trama tenderà sempre a prendere una ben precisa direzione, rendendo in questo modo l'evolversi delle azioni e delle sensazioni provate dallo spettatore ben poco prevedibili. D'altro canto nel secondo caso è il giocatore il vero interprete dell'avventura, trovandosi in una posizione certamente privilegiata di interattività e non di passività, cosa che a mio avviso non potrà non affascinare gli amanti del genere.

D: Cosa mi dici dei vari intro e delle varie sequenze animate che sicuramente costelleranno il gioco?
KEN: In fondo in fondo le sequenze animate e gli intro non esisteranno: in altre parole tutto il gioco è un intro e una serie di sequenze animate in cui voi potrete interagire. Nella maggior parte dei prodotti in commercio c'è una bella introduzione o delle belle sequenze e poi il gioco è di un livello nettamente inferiore; in Bioforge questo non avverrà. E' evidente che in alcune sessioni il controllo non sarà nelle dirette mani del giocatore, ma nella maggior parte dei casi sarà il giocatore stesso ad interagire direttamente: vogliamo a tutti i costi evitare di costringere il giocatore a guardare l'evolversi delle azioni senza poter interagire.



D: Come sarà gestito il controllo del personaggio?
KEN: Ci sono due modi principali con in quali poter interagire con il gioco: il primo è muovere direttamente il vostro personaggio facendogli compiere la stragrande maggioranza delle tipiche azioni fisiche (come camminare, saltare, combattere o anche forzare porte); il secondo è compiere delle azioni più complicate quali controllare la console di un computer o utilizzare uno scanner portatile, tutte operazioni che verranno effettuata con una prospettiva in prima persona.
Sarà naturalmente possibile comunicare anche con la maggior parte dei personaggi; in questo caso non dovrete affrontare pesanti e complicati colloqui come avveniva in Ultima, poiché questi serviranno principalmente a informarvi sull'evolversi della trama del gioco.

D: Siamo ormai arrivati alle ultime domande: come avete proceduto per la creazione dei fondali?
KEN: Prima di tutto abbiamo pianificato tutto il gioco esattamente come si fa per un film; dopo abbiamo deciso a tavolino tutto quello che sarebbe comparso su schermo prima ancora di disegnare una singola immagine. Dopo aver abbozzato su carta, corretto, commentato e approvato ogni singola parte dei fondali, si è passati alla creazione vera e propria dei vari oggetti utilizzando il 3D Studio, aggiungendo tutti i particolari necessari e tenendo ben presente quali azioni si sarebbero potute svolgere in quella stanza. Procedendo in questo modo siamo sicuri di non aver lasciato niente al caso.

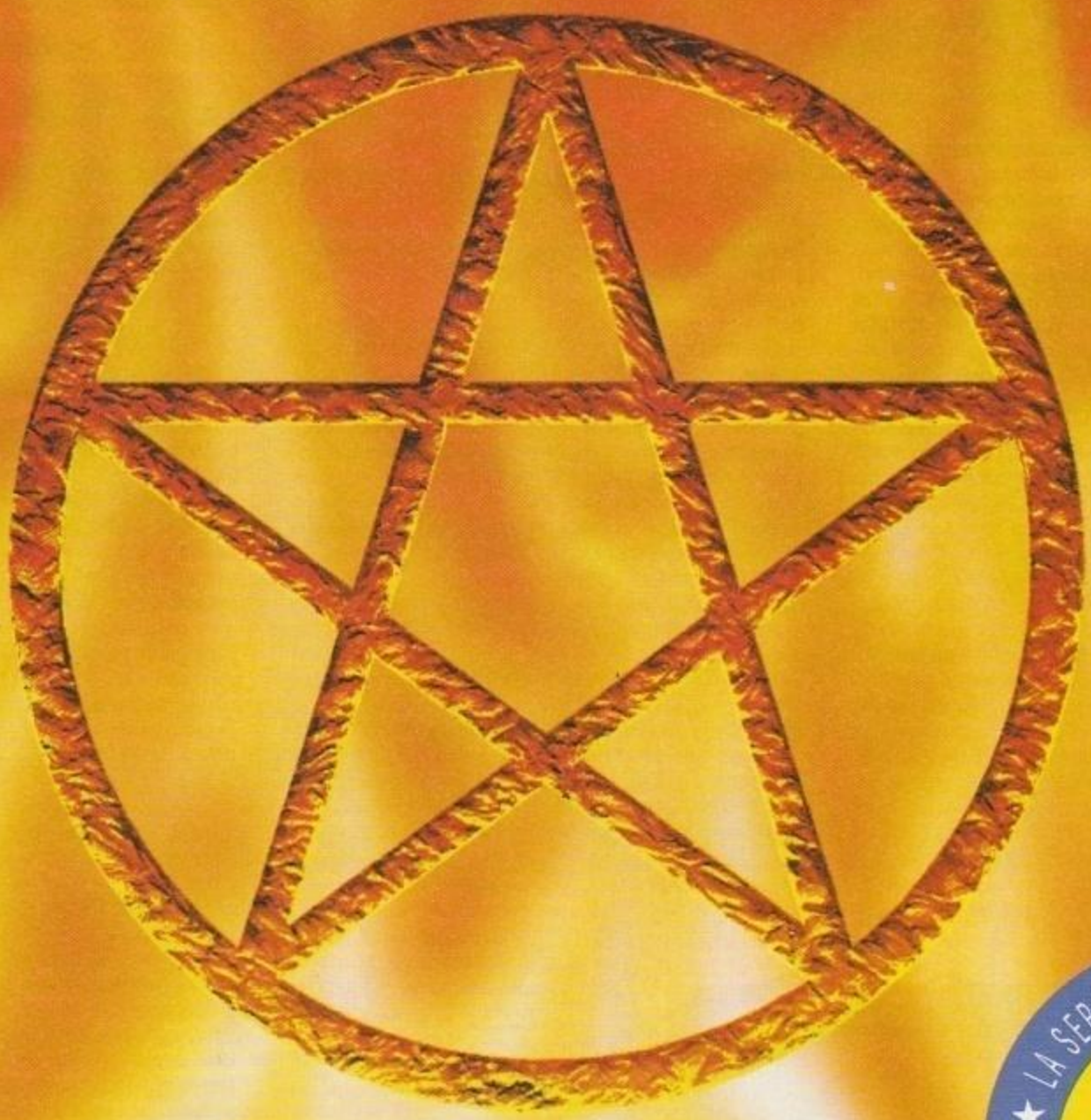
D: Beh, dopo tutto quello che ci hai raccontato non rimane che chiedersi quando potremo finalmente giocare a Bioforge...
KEN: Dunque, data la mole del gioco e la sua particolare struttura non abbiamo ancora un'idea precisa di quanto a lungo si possa protrarre la fase di playtesting finale, confidiamo comunque in un'uscita estiva.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGAN™

Ultima® VIII



Disponibile per:
- PC
- CD-ROM

ORIGIN®
We create worlds.®

★ LA SERIE ULTIMA® ★
PIÙ DI UN MILIONE DI VENDITE IN TUTTO IL MONDO
Manuale in Italiano

http://www.oldgamesitalia.net/
edosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHOCK TO THE SYSTEM

I Looking Glass sono sicuramente uno dei team di sviluppo di punta per la Origin, dal momento che sono stati gli autori dei due acclamatissimi Ultima Underworld. A quasi due anni di distanza dall'uscita del secondo episodio della serie eccoci a parlare di un nuovo progetto che pare quasi ultimato per il suo lancio ufficiale sul mercato, si chiama System Shock e ha tutte le carte in regola per sconvolgere ancora una volta il mondo dei giochi in soggettiva tridimensionale. Se volete saperne di più non vi rimane che leggervi questa succulenta intervista con il suo produttore.

D: Partiamo da un quesito tradizionale, ci puoi dare una breve descrizione della trama del gioco?

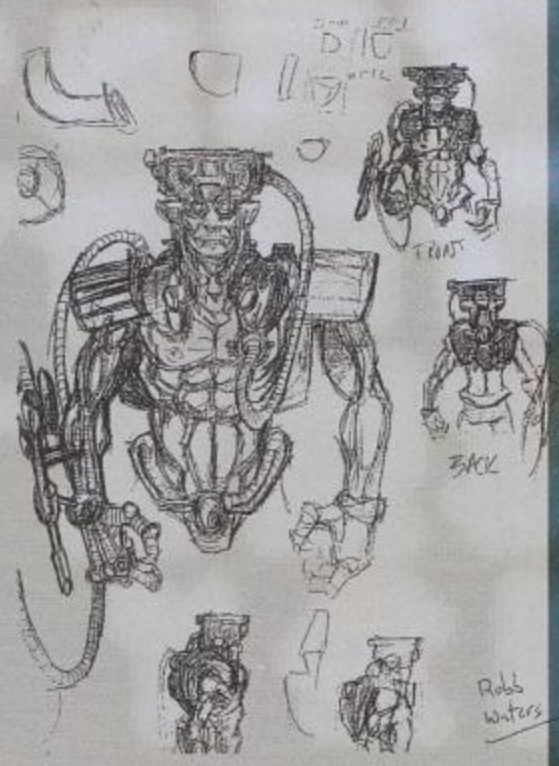
R: Siamo nel 2072, e voi vi svegliate dopo un lungo sonno in cella criogenica per scoprire di essere l'unico sopravvissuto di una remota stazione spaziale; dopo esservi ripresi dallo shock iniziale ricevete un disperato messaggio olografico che vi avverte della pericolosa presenza di Shodan, una spietata super-intelligenza artificiale che ha preso il controllo delle forze di sicurezza e del sistema di ricerca biologica della base. Inoltre Shodan ha già messo gli occhi sulle abbondanti risorse della terra e sta presumibilmente progettando un piano di conquista; impossibilitati a mettervi in contatto con le forze di difesa umane, la vostra unica possibilità per evitare l'imminente catastrofe è entrare nel cyberspazio e disattivare Shodan dall'interno. Purtroppo, per fare questo, dovrete confrontarvi con le orribili difese biometalliche create dallo stesso computer dal momento che, a quanto sembra, il vostro avversario non ha perso tempo e ha generati un'orda di mostruosità genetiche sotto il suo diretto controllo per difenderlo da possibili attacchi...

D: La trama non sembra niente male... Ci sai dire se il gioco sarà più orientato verso il genere RPG o avrà caratteristiche propriamente arcade?

R: Beh, noi vogliamo cercare di avvolgere il giocatore il più possibile all'interno della trama: ci sarà una costante evoluzione della storia e vi ritroverete catapultati in un mondo con il quale potrete abbondantemente interagire, pieno zeppo di locazioni da esplorare. Vogliamo dare la possibilità all'utente di poter compiere il maggior numero di azioni possibili, cercando di ottenere un livello di realismo veramente stupefacente. Il controllo dei vari effetti fisici è ottenuto sfruttando una complessa routine, che garantisce un realismo senza precedenti. Avrete poi a disposizione parecchie armi con cui affrontare gli oltre 30 tipi di nemici diversi che gironzolano per la base, ognuno con delle specifiche debolezze a particolari forme di fuoco.
Il controllo sul vostro personaggio sarà quanto di più versatile abbiate mai avuto modo di provare: avrete infatti l'occasione di muovere la testa in qualsiasi direzione (compreso alzare o abbassare lo sguardo), di strisciare nei tubi, di saltare e arrampicarvi e perfino maneggiare leve e pulsanti.
Per quanto concerne l'interazione in generale, oltre a trovare oggetti ed eliminare nemici dovrete anche risolvere parecchi puzzle sfruttando telecamere, svariati oggetti chiave, e cercando contemporaneamente di mettere fuori uso gli innumerevoli sistemi di sicurezza che vi renderanno la vita un vero incubo.

D: Cosa avranno in comune System Shock e Bioforge?

R: I due generi sono completamente diversi, comunque alcuni loro elementi sono piuttosto simili: entrambi cercheranno di coinvolgere il più possibile il giocatore all'azione, dando largo spazio all'interattività, hanno poi entrambi caratteristiche tipicamente fantascientifiche e richiedono la risoluzione di un gran numero di puzzle per poter procedere efficacemente con la trama. Ciò nonostante Bioforge sarà visto dall'esterno con il giocatore che controlla il personaggio in terza persona, mentre System Shock è giocato interamente in prima persona; non c'è stato naturalmente nessun tentativo da parte nostra di unificare i due prodotti, non



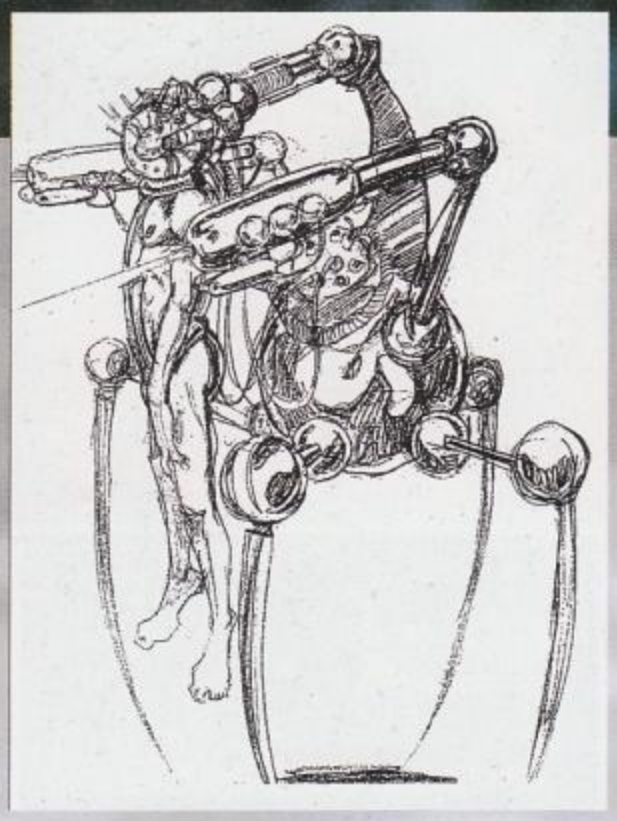
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

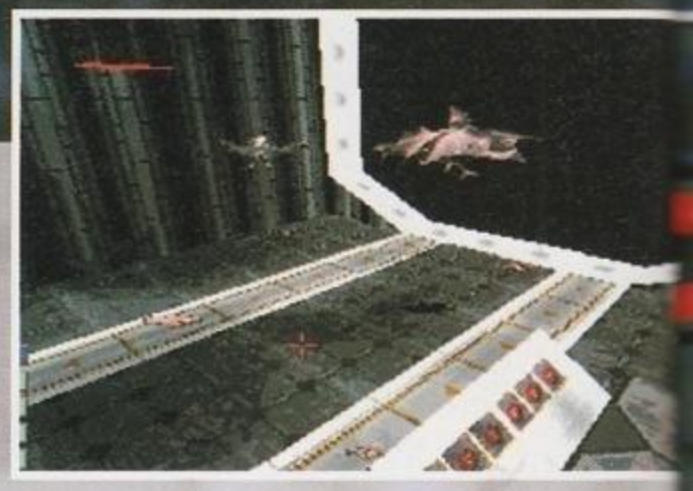
http://www.oldgamesitalia.net/

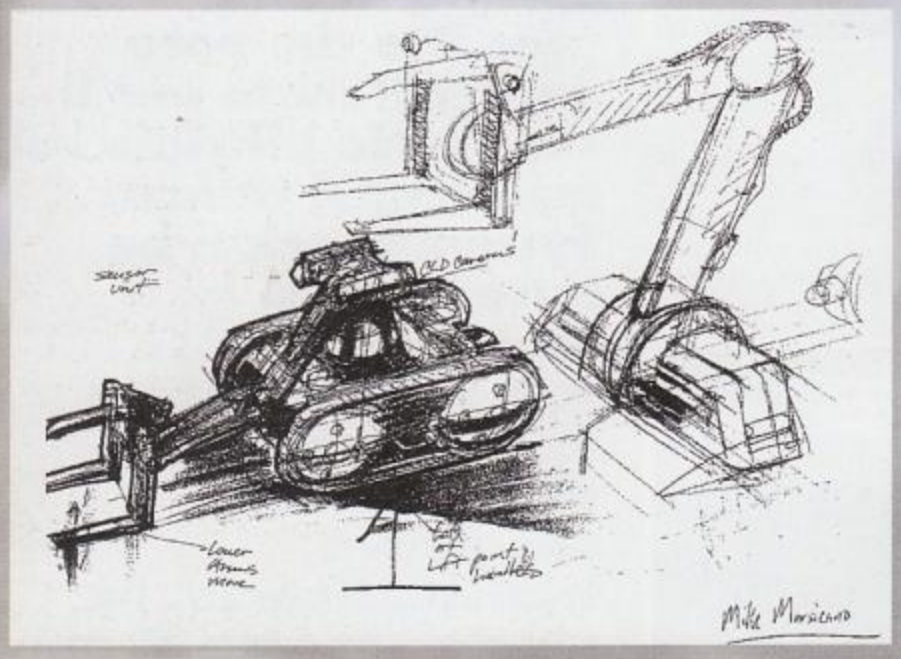
SHOCK TO THE SYSTEM

vogliamo certo farci la concorrenza da soli. Anzi, è incredibile come ogni tre o quattro mesi mi capita di incontrare Ken il quale mi piglia in disparte e mi dice: "guarda questo nuovo puzzle che abbiamo escogitato": andiamo di là, lo guardiamo e mi accorgo puntualmente che qualcosa di simile lo abbiamo introdotto anche noi nel nostro gioco...

D: Chi sono i componenti del gruppo che sta attualmente completando System Shock e di quali altri progetti si sono occupati in precedenza?
R: La maggior parte dei programmatori che hanno lavorato per la creazione di Ultima Underworld I e II sono momentaneamente impegnati a sviluppare altri lavori per la Looking Glass. La programmazione e l'aspetto grafico sono stati perciò lasciati a gente completamente nuova nel campo.
Benché buona parte del gruppo sia quindi composto da nuove entrate, le conoscenze assimilate nella produzione di UWI e II si sono rivelate molto utili per tutti noi della Looking Glass e di conseguenza per la programmazione di System Shock.



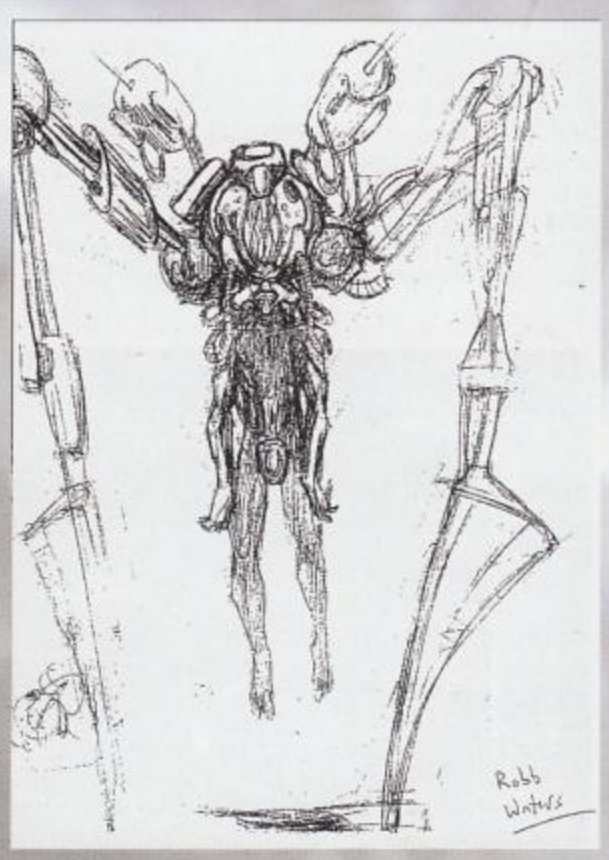




Il team è comunque il seguente:
- Grafica: James Dollar (direttore responsabile che ha già lavorato per UWII), Mark Lizotte, Robb Waters, Mike Marsicano e aiuti sporadici dal resto dei membri della Looking Glass.
- Programmazione: Doug Church (UWI e II), Rob Fermier, Marc LeBlanc, Art Min.
- Tecnologia: Jon Maiara (UWI e II), Kevin Wasserman, Carl Muckenhopt, Rex Bradford.
- Controlli Fisici: Seamus Blackley.
- Design: Erik Ray, Dorian Hart (UWII), Tim Stellmach (UWII).
- Musica ed Effetti Sonori: Greg LoPiccolo.

D: Le foto che abbiamo visto fanno veramente "paura". Quanto sarà dettagliata la grafica? Ci sono alcuni effetti speciali di particolare interesse di cui ci vuoi parlare?
R: Abbiamo una densità leggermente maggiore di pixel per i nemici rispetto ad Ultima Underworld II, e per le macchine con 8 Mb di RAM la retinatura sarà quattro volte migliore; per il resto sono sempre 256 colori su schermo.
Il gioco è a tre dimensioni con la possibilità di camminare dappertutto, pieno di salite, discese, muri, ombreggiature ed effetti luminosi di particolare interesse; sono certo che nessuno avrà modo di lamentarsi dell'aspetto grafico.

D: La visuale è sempre dagli occhi del protagonista o cambia ogni tanto con visioni da diversi angoli?
R: La visuale sarà sempre in prima persona; nel gioco potrete imbattervi in monitor che trasmettono le immagini di telecamere in tempo reale o anche messaggi videoregistrati con animazioni tridimensionali; comunque tutto questo verrà sempre visto attraverso gli occhi del personaggio principale.



D: Una domanda che non può non terrorizzare gran parte degli utenti PC di tutto il mondo. Quanto sarà grande "ingombrante" il tutto e quanto potente dovrà essere il computer per poter giocare tranquillamente a System Shock?
R: Il gioco funziona tranquillamente con un 486 33 MHz, specialmente se si usa la local bus; su macchine più potenti il risultato sarà certamente incredibile. Per quanto riguarda la memoria, System Shock sarà composto da 10, 11 livelli più qualche stanza segreta; presumiamo che per finire il gioco ci vorranno almeno una trentina di ore. Pensiamo di introdurre un controllo sulla difficoltà di alcuni elementi come la resistenza e degli avversari o la complicatezza dei puzzle; in questo modo il gioco potrà essere giocato e rigiocato più volte variando questi parametri, assicurando di conseguenza una longevità maggiore.

D: A che gruppo di gente si rivolge un progetto come il vostro e quali altri prodotti potrebbero rivelarsi degni rivali? Quali caratteristiche innovative può offrire System Shock al giocatore?
R: Il gioco è principalmente d'azione con una trama di fondo ben precisa da scoprire man mano che si procede nel gioco. Il bello sarà perlustrare le varie stanze del complesso alla ricerca delle risposte alle molte domande che vi porrete, cercando di sopravvivere fino alla fine. I combattimenti saranno molto veloci e coinvolgenti; durante la partita potrete recuperare un sacco di armi e strumenti utili per potenziare le vostre possibilità di sopravvivenza, di difesa e d'attacco.
Sotto molti aspetti non credo che esista in commercio un gioco che voglia ottenere gli stessi scopi che noi ci siamo prefissati, o quantomeno nessuno c'è ancora riuscito; ci sono un sacco di oggetti da usare e con cui interagire in svariatissime maniere, potrete correre, saltare, arrampicarvi, lanciare

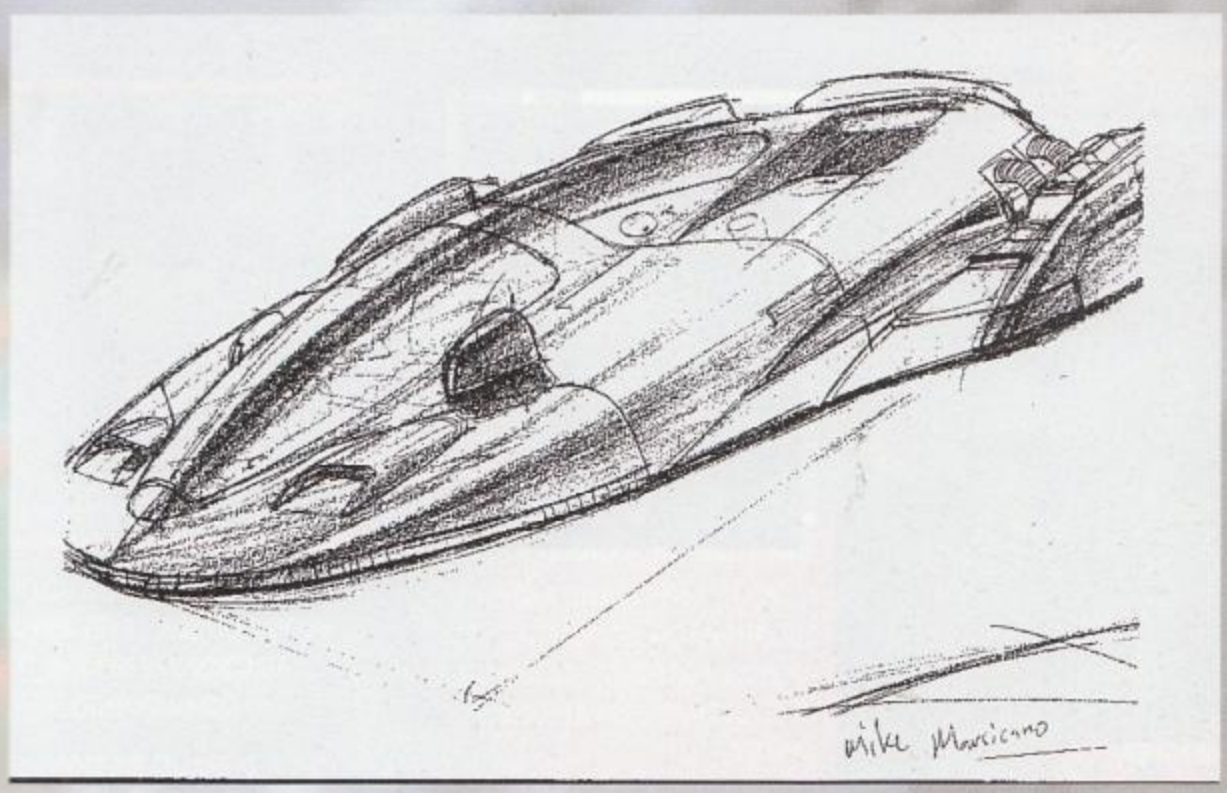
http://www.oldgamesitalia.net/

oggetti contundenti contro i nemici e un mucchio di altre cose che, siamo sicuri, sapranno coinvolgere in modo assai duraturo.

D: Dopo il grandissimo successo di Ultima Underworld I e II, come mai avete deciso di passare alla fantascienza invece di pubblicare Ultima Underworld III?
R: Veramente volevamo addirittura produrre qualcosa di completamente diverso dai predecessori, sviluppando un gioco basato esclusivamente su cyberpunk, ma la Origin era contraria all'idea; così alla fin fine siamo usciti fuori con questo mix. Comunque è certo che ben presto la Looking Glass inizierà la produzione un nuovo gioco fantasy.

D: Da dove vi è venuta l'ispirazione per il gioco? Come è stata poi sviluppata l'idea base?
R: Il gioco si evolve costantemente; normalmente all'inizio non abbiamo le idee molto chiare su quello che otterremo alla fine della programmazione. Iniziamo col buttare giù qualche idea, la sottoponiamo al giudizio di qualche amico e poi ci rilavoriamo sopra alterando tutte le parti che non riteniamo soddisfacenti; per esempio la disposizione dei nemici, l'interfaccia di controllo del personaggio, la routine che calcola il comportamento fisico del moto degli oggetti sono state provate e riscritte un sacco di volte, fino a quando il risultato finale non si è rivelato intuitivo e coinvolgente per il giocatore.

D: System Shock conterrà elementi RPG insieme a sezioni di pura azione e combattimento. Quale è l'equilibrio tra questi due fattori?



R: Cercheremo di basare il grosso del gioco sull'esplorazione delle varie locazioni della stazione spaziale; per riuscire nella vostra impresa sarà però necessario sconfiggere nemici, sapersi nascondere dal sistema di sicurezza, e trovare i passaggi giusti per muoversi liberamente per il complesso. Per questo credo che i due elementi saranno tra loro piuttosto equilibrati.

D: Che cosa ne pensi di Doom? Credi che System Shock potrà rivelarsi un degno rivale?
R: Doom è un gioco molto bello e sicuramente sarà in competizione con System Shock anche se, a mio avviso, i due prodotti discordano in alcuni punti fondamentali. In System Shock dovrete risolvere un mistero analizzando e approfondendo la trama, superare puzzle e combattere contro i nemici; Doom invece è basato soltanto sull'azione arcade e, benché sia pienamente d'accordo che i risultati ottenuti siano davvero eccellenti, ritengo lo schema di gioco un po' troppo limitato.

D: Il livello grafico è molto migliorato rispetto ai tempi di Ultima Underworld: come siete arrivati ad ottenere simili risultati?
R: Abbiamo principalmente lavorato sulle caratteristiche fisiche di riflessione della luce all'interno delle stanze; ogni "mattonella" di cui è costituito il pavimento o i muri ha specifici valori di riflessione, che creano zone d'ombra o forti riflessi a seconda della luce incidente; inoltre, abbiamo di gran lunga aumentato il realismo tridimensionale permettendo al giocatore di guardare in qualsiasi direzione, complicando anche la geometria delle varie stanze. In questo mondo tridimensionale avvengono molte più cose contemporaneamente, dalle animazioni poligonali sui monitor e dal controllo intelligente della luce agli oggetti che si muovono, volano e rotolano in modo veramente realistico; il settore di sviluppo tecnico ha lavorato veramente duro per inglobare tutte queste nuove caratteristiche assieme, pur mantenendo una elevata velocità di gioco.

D: C'è qualcosa del gioco di cui sei particolarmente orgoglioso?
R: A mio avviso si presenta in modo molto diverso rispetto a tutti gli altri prodotti con vista in prima persona, possedendo inoltre un fascino fantascientifico veramente coinvolgente; la base spaziale è stata progettata in modo molto realistico e accurato, e inoltre la possibilità di interagire con l'ambiente in modo così completo vi darà veramente la sensazione di essere presente.

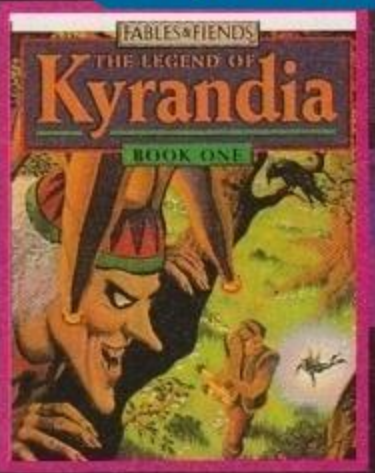
D: Quali sono state le maggiori difficoltà che avete dovuto affrontare nella programmazione del gioco e come le avete superare?
R: Dare la possibilità al giocatore di guardare in ogni direzione si è rivelato veramente arduo, soprattutto per evitare frustranti rallentamenti. Anche integrare il sistema di controllo fisico non è stato uno scherzo, soprattutto perché era stato progettato per un ambiente molto meno affollato. Infine un altro problema è stato creare un'interfaccia efficace e intuitiva, permettendovi di compiere numerose azioni senza darvi la sensazione di essere alla guida di un F-15!

D: Da quanto tempo state lavorando al gioco? A che punto siete? Quali sono state le maggiori differenze nella programmazione di System Shock rispetto a altri vostri precedenti lavori?
R: Stiamo lavorando sul gioco da circa un anno e ormai siamo quasi pronti a distribuire una beta-version. La maggior parte della programmazione è ormai finita, e anche la grafica c'è già tutta, non ci resta che ritoccare il design e testarlo per bene.
Come era già successo per Ultima Underworld I, molte delle routine di controllo di System Shock non erano ancora disponibili all'inizio della programmazione, causando spesso intoppi e ritardi nello sviluppo del gioco; spesso succede che durante la programmazione di un nuovo prodotto vengano utilizzate delle routine che col tempo si rivelano inefficaci o superate, richiedendo così di un lavoro di modernizzazione per raggiungere gli standard del mercato. Se tutto va bene dovremmo comunque essere nei negozi entro la fine dell'estate.

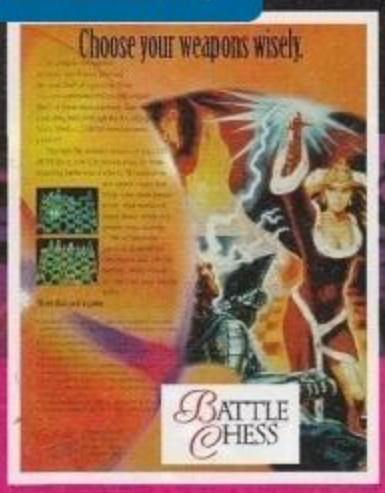
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

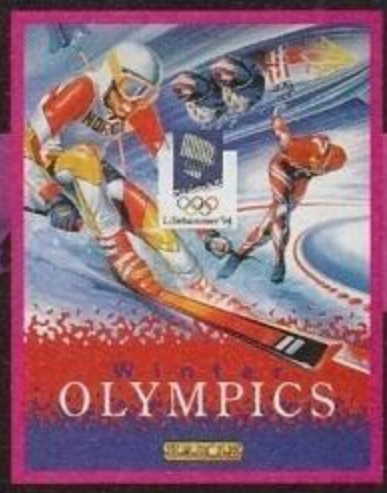
ISPIRATO AL FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.



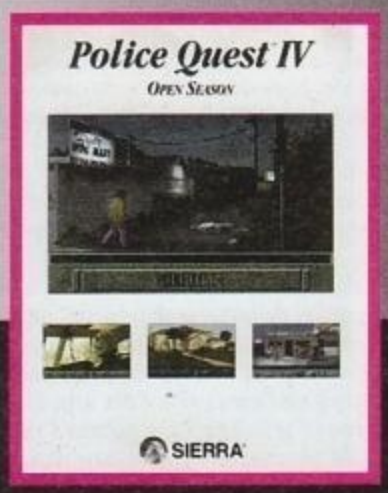
SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.
IN ITALIANO!



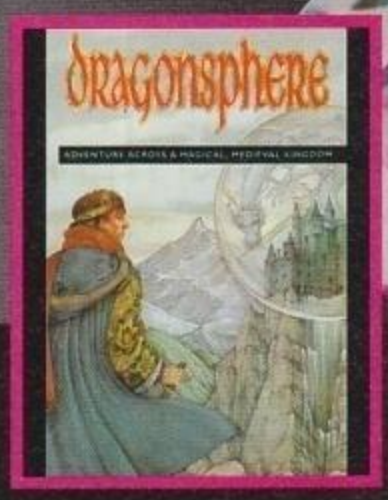
I PERSONAGGI DELLA SCACCHIERA, ANIMATI IN 3D E CALATI IN UN'ATMOSFERA MEDIOEVALE, COMBATTONO UNA VERA E PROPRIA BATTAGLIA SUL CAMPO, A TRATTI DRAMMATICA, A TRATTI UMORISTICA.



IL GIOCO UFFICIALE DELLE OLIMPIADI INVERNALI DI LILLEHAMMER '94. 10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE PER LA XVII EDIZIONE DEL PIU' SPETTACOLARE EVENTO SULLA NEVE DELLA STAGIONE!
IN ITALIANO!



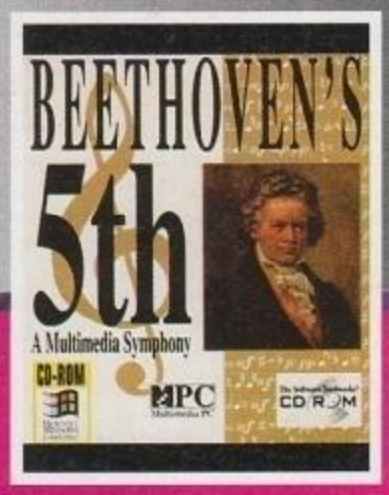
IL NUOVO EPISODIO DI UNA DELLE PIU' FAMOSE AVVENTURE DELLA SIERRA, LA "PREMIATA" CASA AUTRICE DELLE MITICHE SAGHE 'KING'S QUEST' E 'SPACE QUEST'.



UN'AFFASCINANTE AVVENTURA GRAFICA AMBIENTATA NEL PERIODO MEDIOEVALE E ANIMATA DA CREATURE E PERSONAGGI DI FANTASIA.

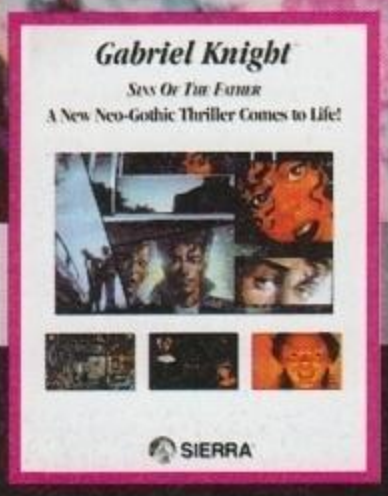
leader linea CD

Il futuro a ...



LA QUINTA SINFONIA DI BETHOVEEN. E' PREVISTA LA POSSIBILITA' DI CONOSCERE, NEL DETTAGLIO, CIASCUNA SEZIONE DELL'ORCHESTRA COSI' COME LE PRESTAZIONI DI OGNI SINGOLO STRUMENTO.
PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO!

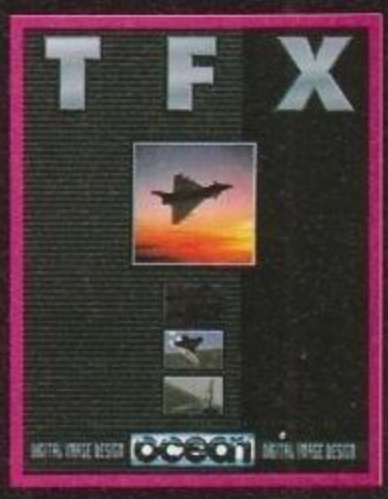
UNA DELLE MIGLIORI SIMULAZIONI DI VOLO A FIRMA " MICROPROSE ", UNO STRAORDINARIO SUCCESSO IN VERSIONE PC!



UN'ALTRA GRANDIOSA AVVENTURA, AMBIENTATA NEL SINISTRO MONDO

GENERE: AVVENTURA.
CELEBRA I 25 ANNI DI UNA DELLE PIU' POPOLARI SERIE CINEMATOGRAFICHE TELEVISIVE: STAR TREK.

IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO! INCREDIBILE REALISMO, GIOCABILITA' ECCEZZIONALE, IMPAREGGIABILE GRAFICA.
MANUALISTICA IN ITALIANO!



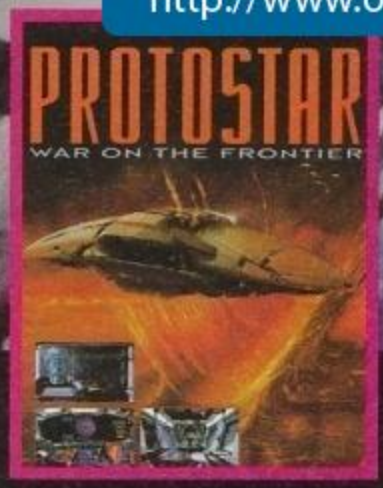
UNA SIMULAZIONE DI VOLO RIVOLUZIONARIA. LE PIU' AFFINATE E STRAORDINARIE TECNICHE DI COMBATTIMENTO.

DETTAGLI MISSIONI
SU SCHERMO E MANUALE

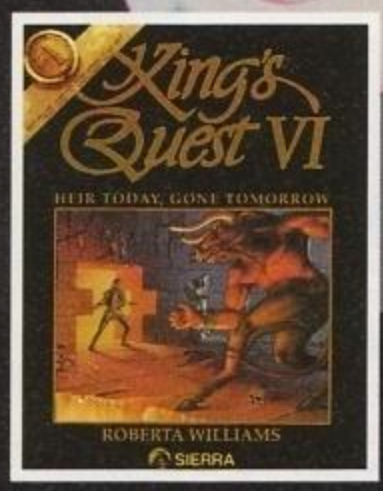
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

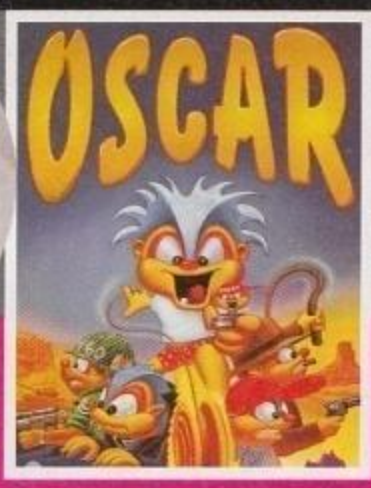
NEI PANNI DI UN PILOTA DI CACCIA IL GIOCATORE DEVE PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI MISSIONI, COMMERCIARE E ... GUARDARSI DAI PIRATI SPAZIALI!



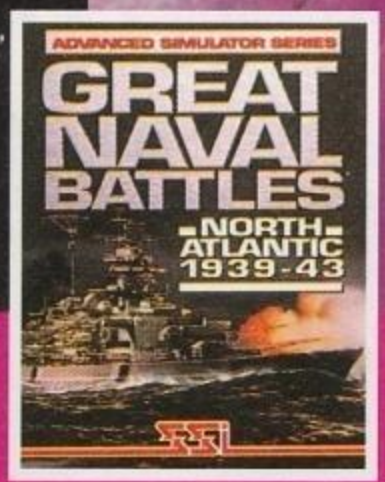
LA MISSIONE DEL GIOCATORE? EVITARE LA DISTRUZIONE, DA PARTE DELLE FORZE ALIENE, DELLE POSTAZIONI TERRESTRI!



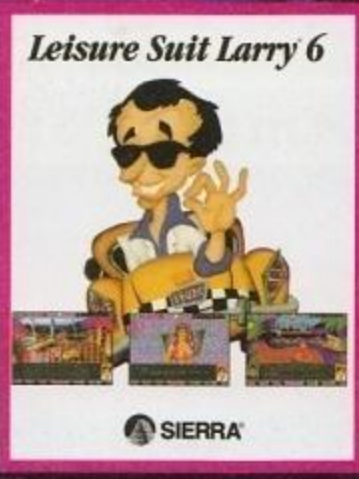
CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.



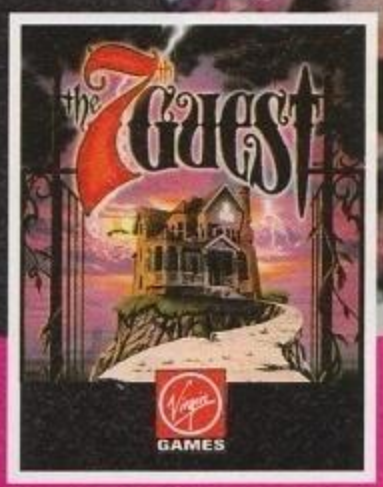
UN GIOCO A PIATTAFORME ASSOLUTAMENTE GRANDIOSO, L'IDEALE SEGUITO DEL FAMOSO E COLORATISSIMO "TROLLS".



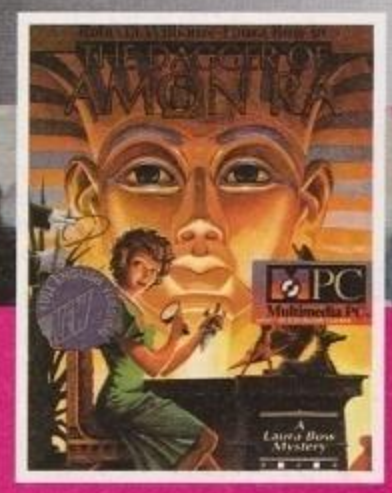
UNA STRAORDINARIA SIMULAZIONE NAVALE AMBIENTATA NEL MARE DEL NORD NEL CORSO DEL II° CONFLITTO MONDIALE.



LE ESILARANTI AVVENTURE DI LARRY, IL PIU' SIMPATICO PLAYBOY DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!



UNA STORIA HORROR DI GRANDE IMPATTO EMOTIVO. 30 MINUTI DI FULL - FRAME, DIALOGHI E PERSONAGGI INTERPRETATI DA ATTORI VERI E SENSAZIONALI EFFETTI SPECIALI.

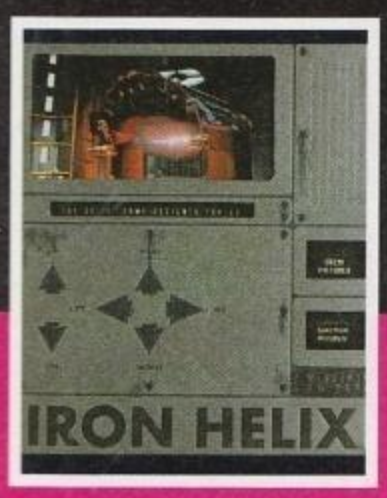


TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...

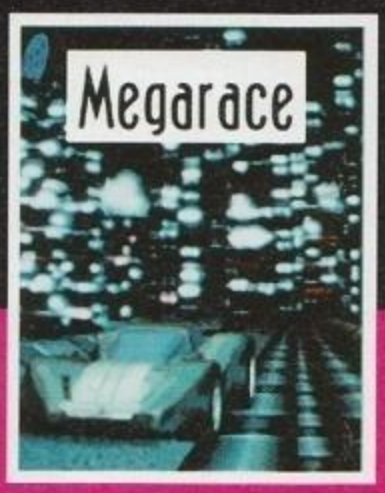
CD - MPC

portata di mano!

UN APPASSIONANTE GIOCO DI GUERRA, LA PIU' EMOZIONANTE RICOSTRUZIONE DI UNO SCONTRO FRA SOTTOMARINI.

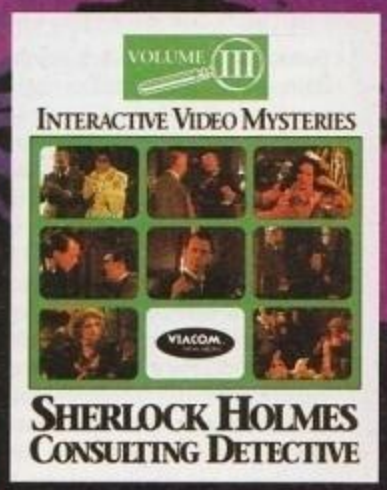


OBIETTIVO DEL GIOCO: PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI MISSIONI NELLO SPAZIO, ALLO SCOPO DI AVERE ACCESSO ALLE ZONE RISERVATE E AI TERMINALI DI UNA NAVICELLA IN PERICOLO.



UN GIOCO DI GUIDA UNICO! AL VOLANTE DI UNA POTENTE AUTO " DA COMBATTIMENTO " IL GIOCATORE DEVE FARE " PIAZZA PULITA " DEI SUOI RIVALI.
SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO!

UNA PROVERBIALE SIMULAZIONE DI VOLO. IL MASSIMO DEL REALISMO, UNA DURA SFIDA ANCHE PER I PIU' ESPERTI ACROBATI DELL'ARIA!
IN ITALIANO!



GENERE: AVVENTURA. NEI PANNI DEL PIU' FAMOSO DETECTIVE DEL MONDO IL GIOCATORE DEVE FAR LUCE SU UN INQUIETANTE NUMERO DI DELITTI.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·
DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

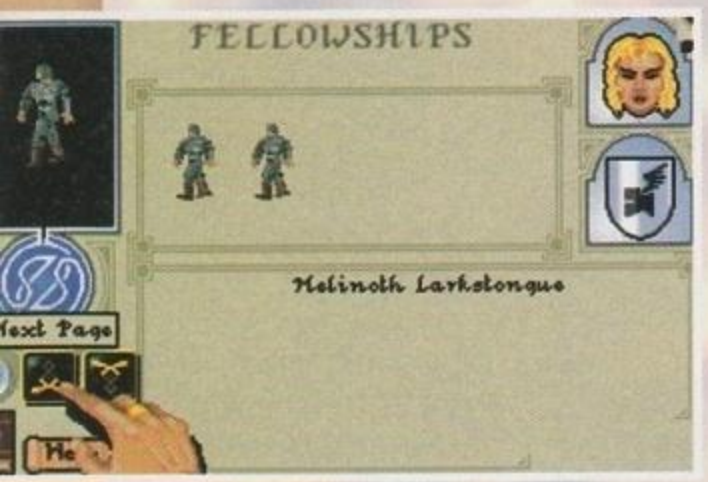
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEZZANOTTE... e DINTORNI

Incredibile: è tornato. Lui, uno dei "grandi vecchi" del divertimento videoludico, ha deciso, dopo alcuni anni in cui s'era dedicato a progetti sempre diversi e sempre comunque rivoluzionari, di realizzare il terzo capitolo della sua intrigante saga fantasy.
Dallo ZX81 ai PC "superpompati", ecco a voi Mike Singleton con il suo Lords of Midnight III - The Citadel.

Sì, il grande Mike è nuovamente tra noi. Il suo nuovo prodotto, programmato in collaborazione con Dave Ollman, dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) essere a disposizione di tutti gli utenti PC entro la fine dell'estate. Naturalmente quel tre scritto in numeri romani che si trova proprio dopo il titolo non è stato messo lì per bellezza; infatti questo Lords of Midnight, sottotitolato Citadel, non è altro che il terzo episodio della serie fantasy più popolare di Mike (forse anche perché è l'unica). Probabilmente non tutti voi vi ricorderete dei primi due episodi in questione, ma siete scusati, poiché risalgono entrambi a parecchi anni fa: sono entrambi del 1985 solo che il primo girava sullo Spectrum, mentre il secondo sul glorioso Commodore 64.
Lasciando da parte il passato cominciamo dicendo che la trama di questo LoM3 inizia proprio dove terminava quella del suo predecessore. Dopo la fine della Guerra del Solstizio e la morte di Shareth the Heartstealer la terra di Midnight stava attraversando un periodo di pace e prosperità sotto il regno di un certo Luxor. Ora, però, le forze del male stanno nuovamente cercando di impossessarsi della florida e pacifica Midnight. Il terribile tiranno, nonché super cattivone con tanto di certificato di garanzia, Boroth Wolfheart ha catturato tutti i sovrani dei vari regni di cui Midnight è costituita; ma non solo, ha anche fatto prigioniero il vecchio e buon Re Luxor che era partito in cerca dell'Occhio della Luna, un cristallo dagli incredibili poteri. Ci sono quindi buone possibilità che Boroth sia venuto a conoscenza dell'esistenza di questa pietra che potrebbe conferirgli una forza spaventosa, oltre che permettergli di accaparrarsi inenarrabili ricchezze.
Questa, molto in sintesi, è la situazione che vi attende all'inizio del gioco. Non molto incoraggiante, vero? Ma non preoccupatevi, salvare i sovrani e trovare il cristallo sono solo dei pretesti per farvi entrare in quello che, stando a quanto che dice il programmatore, sarà uno dei più vasti e meglio realizzati mondi fantastici mai apparsi sul monitor di un computer. Sembra infatti che le premesse ci siano tutte: la grafica è interamente realizzata mediante un rivoluzionario utilizzo dei frattali (in modo da dare al giocatore una maggiore sensazione di movimento) e anche piuttosto dettagliata sebbene la finestra di gioco non sia proprio enorme. Anche gli sprite sono abbastanza particolareggiati e colorati, con tutta una serie di movimenti e animazioni nel complesso veloci e fluide. La superficie di gioco, stando a quanto ci assicura la Domark, dovrebbe essere veramente gigantesca (per attraversarla interamente ci vorrà circa un'ora di tempo reale), e sarà costellata di edifici da esplorare, villaggi da visitare, foreste da perlustrare e persino bagnata dal mare (il 30% del territorio sarà infatti ricoperto dalle acque); questo significa che avrete quindi bisogno di una nave per spostarvi tra un'isola e l'altra. Ma non finisce qui, tutti gli amanti dell'esplorazione troveranno tantissimi personaggi con cui interagire e molti altri ben disposti a menare le mani.
Un discorso a parte lo merita il metodo di combattimento. Le mosse d'attacco che potremo utilizzare sono solo quattro, mentre la difesa è automatica; credo che il tutto risulti un po' troppo semplicistico, sarebbe stato meglio implementare qualche colpo in più. Comunque i Maelstrom (questo il nome del gruppo capitanato da Mike Singleton) hanno assoldato un vero maestro di combattimento per rendere il più realistiche possibile le fasi di "pestaggio".
Durante il vostro girovagare troverete un manipolo di valorosi elementi che saranno disposti a seguirvi nelle vostre avventure. La maggior parte di loro lo farà solo



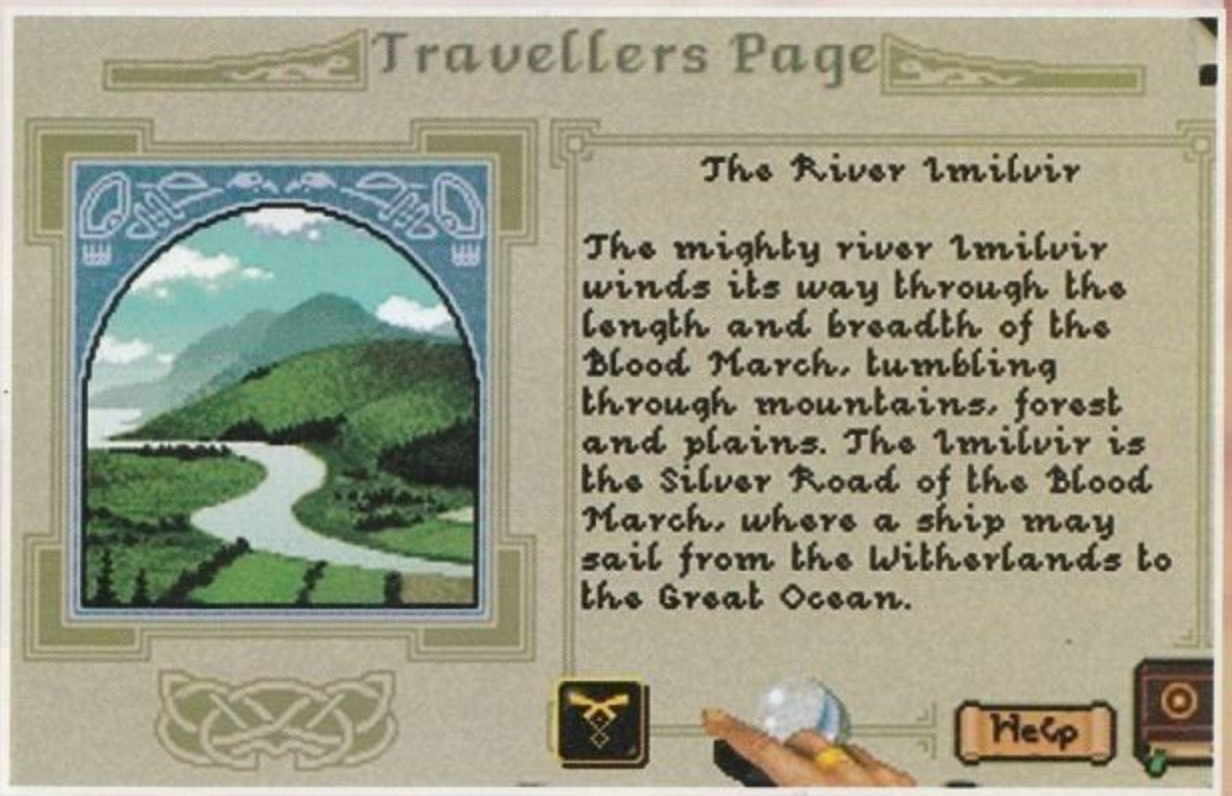
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dopo che voi avrete portato a termine dei piccoli quest (come, ad esempio, sottrarre il loro capo dalle grinfie di Boroth), ma non mancano neppure quelli che verranno con voi per il solo spirito d'avventura. LoM3 vi permette comunque di controllare anche un singolo giocatore o eventualmente di guidare direttamente tutti i personaggi che si uniranno al party (scegliendo questa opzione si parte già con sei uomini divisi in quattro differenti gruppi; in tutto possiamo comunque controllare un massimo di ventiquattro persone).
Altro aspetto decisamente interessante sarà la modalità "Real Time". Questa opzione vi permetterà di far scorrere il tempo nel gioco di pari passo con quello reale. Mi spiego meglio: se incomincerete una partita alle undici del mattino troverete un sole sgargiante ad illuminare il mondo di Midnight, e man mano che il tempo va avanti nella realtà trascorre anche nel mondo simulato (a questo proposito sono molto ben congegnati i passaggi dal giorno alla notte). Se ricaricherete un gioco salvato precedentemente, vi accorgerete poi di come le cose si evolvano anche quando il vostro computer è spento. Potreste quindi trovare molte e inquietanti sorprese come, a titolo d'esempio, accorgervi che tutti i vostri alleati vi hanno abbandonato perché non vi siete dati abbastanza da fare. Ma non finisce qui! LoM3 tiene conto anche del passare delle stagioni: in autunno tutte le foglie cadono dagli alberi, in inverno la neve comincia a fioccare e così via... Il gioco risulta in effetti così vasto che lo stesso Mike Singleton ammette di aver dovuto fare i salti mortali per comprimere al massimo l'enorme mole di dati che lo costituisce. Naturalmente il PC non può tenere contemporaneamente in memoria l'intero territorio, ma lo aggiorna in tempo reale senza troppo incidere sulla fluidità degli spostamenti del giocatore. E proprio data la vastità della mappa di gioco Singleton ha pensato bene di darvi la possibilità di essere trasportati via aria da un drago alato. Ma dovrete prima riuscire ad accattivarvi le sue simpatie... il mondo di Midnight è ancora più bello visto dall'alto.
Come avrete ormai capito LoM3 è un progetto molto ambizioso, capita spesso di sentire frasi del tipo: "abbiamo creato un vero mondo virtuale", oppure "questo è il miglior gioco interattivo che sia mai stato prodotto". Nella maggior parte dei casi questi programmi si sono poi rivelati essere dei mezzi bidoni, se non dei fiaschi completi. Al contrario LoM3 sembra avere le carte in regola per mantenere tutto ciò che promette, e non è poco. Ci ha favorevolmente impressionato soprattutto la quantità e la varietà delle azioni che è possibile compiere, nonché la vastità e il realismo che caratterizzano le terre di Midnight. Degna di nota è inoltre la possibilità di scegliere se impersonare un singolo uomo o un intero party. In questo modo sia gli amanti dell'avventura sia quelli dei giochi di ruolo potrebbero appassionarsi a questo titolo.
Dico "potrebbero" perché il gioco di difetti potrebbe anche averne. Nella maggior parte dei casi i prodotti che promettono "una totale libertà di gioco e nessuna restrizione alla vostra fantasia" si rivelano in seguito essere dispersivi e poco avvincenti. Con questo non voglio assolutamente condannare questo LoM3 che in fatto di innovazione e trovate geniali e ben realizzate la sa lunga; mi limito semplicemente a riportare una mia constatazione personale (che comunque condivido pienamente, ndMax). Ricordandovi che alla versione PC di LoM3 seguiranno presto anche quelle per Amiga e PC CD-ROM mi avvicino al tasto rosso del mio Picchio, lo premo e... aaawwgggghhh (mega sbadiglio con stiracchiamento incorporato) vado finalmente a LETTO. Buona recensione a tutti, saluti e baci a tout le monde.

Alfonso "AM" Mariella

P.S. Tante grazie a Pizzo per avermi aiutato nella scelta del titolo.



MIKE SINGLETON, CHI E' COSTUI?

Mike Singleton deve la sua celebrità, almeno per quanto riguarda il mondo a 16-bit, alla realizzazione di Midwinter (1989). Come forse ricorderete quest'incredibile gioco era ambientato interamente in un'isola ghiacciata e mescolava sapientemente elementi di strategia con una superba (almeno per quei tempi) grafica poligonale. Il suddetto gioco era stato originariamente pubblicato solo per Atari ST e aveva fatto morire d'invidia tutti gli utenti Amiga contribuendo anche, nei limiti del possibile, ad allungare la vita del computer della Atari.
Midwinter riscosse un successo tale che Mike si decise a portare a termine un seguito: Midwinter II Flames of Freedom, che manteneva pressoché invariato lo stile del gioco, implementando nuovi accorgimenti grafici e uno sviluppo ancora più intricato. La differenza più rilevante di questo secondo capitolo consisteva comunque nella diversa nell'ambientazione: un arcipelago di isole tropicali.
Singleton ha poi pubblicato nel 1991 il buon (ma non eccezionale) Ashes of Empire, edito dalla Mirage e per certi versi classificabile come il terzo episodio della saga di Midwinter. Hanno fatto seguito l'interessante Maelstrom (che è anche il nome della casa di sviluppo da lui fondata) e l'ottimo Starlord, recensito un paio di numeri fa, che ha anche segnato la rottura definitiva con la Microprose.
Quello che alcuni di voi potreste non sapere è che la brillante e duratura carriera del geniale programmatore inglese comincia in effetti ben prima di Midwinter, e più precisamente agli albori del mondo videoludico. Mike ha infatti commercializzato il suo primo gioco, Space Ace (omonimo del lasergame di Don Bluth), nel 1979 per il Commodore PET. Come sono cambiati i videogame da allora!
Si è in seguito dedicato al VIC20 (altra pietra miliare nell'evoluzione dei videogames domestici) programmando Castles, Shadowfax e Snakes fino ad arrivare ai primi due Lords of Midnight che rimangono i giochi che lui stesso ammette di aver amato maggiormente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Guardiano Tridimensionale

Chi ha detto che il CD32 debba ancora essere adeguatamente sfruttato? Bene, avete ragione, ma potete mettervi finalmente il cuore in pace, visto che anche la Acid Software vuole dimostrare tutto il potenziale di questa bistrattata macchinuccia.

Ricordate Defender? Già mi sembra di vedere i volti dei nostalgici accendersi di una nuova luce, e qualcun altro strabuzzare gli occhi "Mio Dio! Quel gioco avrà quindici anni!". In ogni caso, Defender era il primo shoot'em up a scorrimento orizzontale che potesse essere definito tale: scroll veloce, azione a pacchi, c'era persino un radar che segnalava la posizione di tutti gli alieni in ogni stage. Da allora di acqua ne è passata sotto i ponti: lo schermo semi-monocromatico si è trasformato in una vetrina a 256 colori, e la velocità è diventata un fattore quantomeno normale in ogni videogame che si rispetti. E la piattezza delle due dimensioni di Defender si è trasformata in una folgorante visuale tridimensionale. Di cosa stiamo parlando? Ma di Guardian, naturalmente, il nuovo shoot'em up della Acid Software (la stessa che esordì qualche mese addietro con Skidmarks) per CD32 e, forse, A1200.

Occhio a queste torrette: sparano come delle dannate, e potete distruggerle solo con un gran numero di colpi.

Ahi ahi ahi ahi ahi, non è andato tutto come previsto, e anche la vostra astronave si è ridotta a brandelli. Better luck next time...

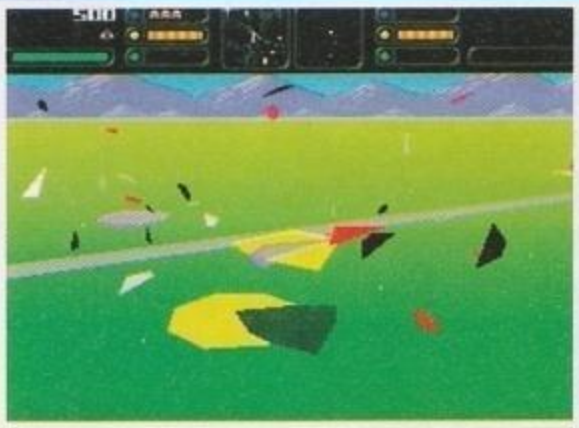
Ecco un esempio pratico di ciò che si intende con "cambio di inquadratura": sappiate che Guardian vi lascia in questo senso la massima libertà, permettendovi di vedere il gioco praticamente da ovunque.

Ecco una foto in primissimo piano della vostra navicella spaziale... Ciiiis, sorridi! Di più... E brava navicella!!!

Sulla trama del gioco la press release non si dilunga minimamente, anzi, la salta a piè pari per offrire invece qualche ragguaglio tecnico sul prodotto. Il quale, come potete benissimo vedere dalle foto, è uno shoot'em up nel più classico stile Defender, ma con una visuale pseudo-soggettiva a tre dimensioni modello Starfox per

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Facciamo il nemico... a pezzi!!!

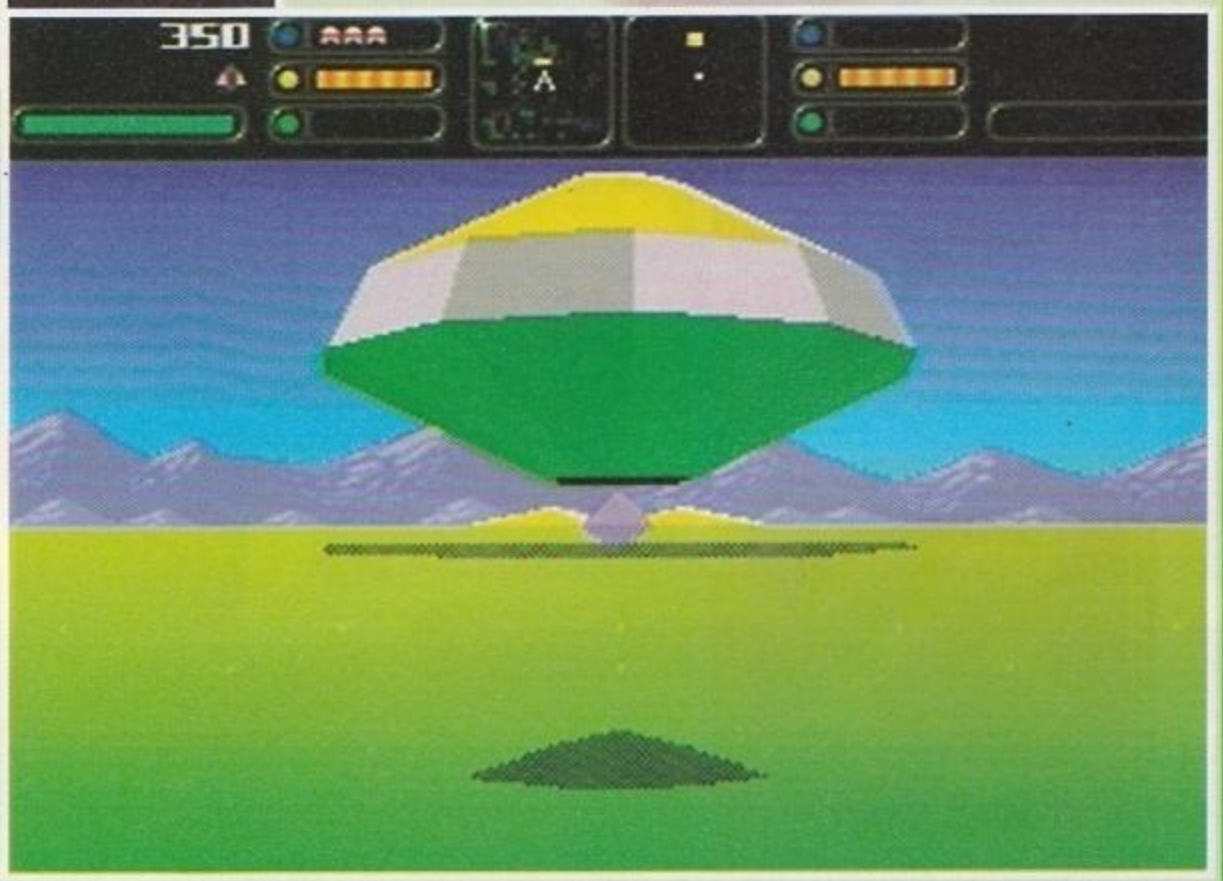
rappresentati da poligoni solidi (estremamente ben disegnati, anche se per il momento sono, da un punto di vista cromatico, un po' piatti). Tutti questi elementi possono essere distrutti con le armi a bordo, ma c'è da dire che le insidie vere e proprie giungono tutte dal cielo: navicelle e oggetti volanti non si contano, e per fortuna sono agilmente localizzabili grazie a un radar sullo stile di Defender in basso a sinistra dello schermo. Ecco, la differenza che salta subito all'occhio tra il radar di Guardian, e il suo più illustre antenato, è che il primo fornisce una situazione del territorio sul piano orizzontale del medesimo, mentre il secondo forniva uno scan su quello verticale.
Altra particolarità di Guardian, è la dipendenza totale dal joypad del CD32: tutti i tasti vengono infatti utilizzati dal gioco contemporaneamente, e questo costringerà certamente gli utenti di A1200 a fare i salti mortali tra joystick e tastiera: un tasto serve infatti a sparare, un altro a eseguire una giravolta, un terzo ad avanzare e un quarto a retrocedere, mentre le direzioni del joypad servivano a girarsi (sx e dx) e a modificare l'altezza del velivolo (su e giù), se a ciò aggiungiamo che non tutte le funzioni erano state ancora inserite nel demo che abbiamo giocato in redazione... Capite subito che usare un joystick a un solo tasto è mera utopia.
Probabilmente qualcuno penserà allora che una simile ricchezza di comandi possa disorientare un po' l'utente e rendere il tutto ingiocabile, ma vi posso già tranquillizzare perché il tutto si rivela decisamente intuitivo, basta prenderci un po' la mano...
La rassegna delle qualità di Guardian non si ferma certamente qui: la fluidità con cui schizza la grafica è a dir poco eccezionale, forse grazie agli elementi non ricchissimi presenti su schermo, bisogna ammetterlo, ma se ad essa aggiungiamo la possibilità di variare in tempo reale l'inquadratura senza sfarfallii di sorta, comprendiamo subito quale mole di lavoro debba necessariamente esserci dietro a questo gioco. Meraviglie rese possibile dal chipset AGA e dal processore 68020, che sono i motivi principali per cui moooooolto difficilmente vedremo questo gioco anche sui vecchi modelli Amiga.
Bene, l'articolo si può a questo punto considerare concluso, vorrei infatti lasciarvi alle foto che lo accompagnano, dato che si commentano da sole. Probabilmente non vi diranno molto: per credere a quello che ho scritto, bisogna decisamente vedere come si muove il tutto... Che per il CD32 sia giunto il momento della rivalsa?

Paolo Besser

Ecco un limite (speriamo provvisorio) di Guardian: gli alberi sembrano di cristallo, infatti se li distruggete volano in pezzi pure loro!

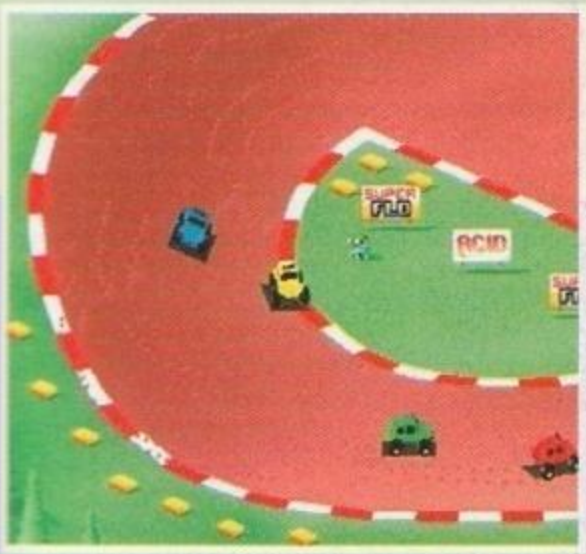
La vostra nave vista da sotto... un palazzo.

Questa è l'astronave madre, compare all'inizio ed è parecchio antipatica: è lei infatti che libera tutte le navicelle "figlie"...



SuperNES. Da quanto ci è parso di capire, lo scopo del gioco sarà quello di combattere in nome del nostro pianeta a bordo di una navicella spaziale, e sparare delle belle laserate in faccia a tutti gli alieni cattivi che incontrerete lungo il cammino. Inizialmente doveva trattarsi di un gioco "a missioni", ma poi l'idea è stata abbandonata di favore di una maggiore continuità di gioco, che rende tra l'altro più comoda la vita al giocatore.
La superficie di gioco è composta da diverse aree percorribili in lungo e in largo, dotate di una vasta serie di elementi a terra come case, alberi, colonne, basi e via dicendo, tutti rigorosamente

Guardate che bel paesaggino, montagne sullo sfondo, casette e alberelli davanti a voi. Non è un paradiso? DEVASTIAMOLO!



SKIDMARKS SU CD32!

Parlando di Acid Software, non possiamo certo dimenticare il divertentissimo Skidmarks, una delle più riuscite "varianti" di Super Sprint che mai siano apparse nella storia dei videogiochi. Le differenze tra la versione CD e quelle su dischetti si fa subito vedere: non solo la grafica dei fondali è notevolmente più colorata e definita, ma anche le macchinine sono state completamente ridisegnate.

http://www.oldgamesitalia.net/

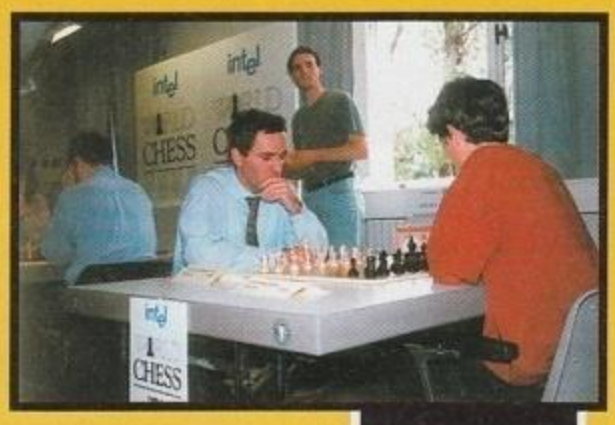
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCACCO AL PENTIUM

Il 19 e 20 Maggio si è svolto a monaco l'Intel World Chess Express Challenge, un'ottima occasione per testare la potenza del Pentium contro la crema dello scacchismo internazionale, per pubblicizzare il processore verso un pubblico più vasto e, naturalmente, per fare quattro chiacchere sui futuri programmi della Intel...

Non è difficile capire perché alla Intel abbiano scelto questo tipo di sponsorizzazione. Quello degli scacchi è un terreno di confronto abbastanza particolare tra uomo e macchina: la rigidità del meccanismo di gioco da una parte e l'enorme numero di combinazioni che ne può derivare dall'altra ne fanno un campo privilegiato in cui la logica e l'intuizione umana si può confrontare con la capacità di calcolo delle macchine, che hanno raggiunto livelli ormai quasi pari a quelli dei più grandi scacchisti, in alcune debite circostanze.



Mr. Kasparov si appresta a incrociare gli scacchi col più giovane Gran Maestro, il quattordicenne Peter Leko.

Il Kampione ti Cermania Lobron. Cos'avrà da essere così meditabondo, la partita non è ancora iniziata...

Un soddisfattissimo Kasparov (ci, credo, con un assegnone da 20000 dollari!) dopo la rivincita con Fritz/Pentium.

Una piccola pausa tra un incontro e l'altro.

Le circostanze sono quelle di un torneo lampo: cinque minuti di tempo a disposizione ogni giocatore, il tipo di competizione ideale per pubblicizzare le prestazioni del suo nuovo Pentium, ma anche quella preferita dalla PCA (l'associazione scacchistica fondata da Kasparov e Short in alternativa alla FIDE per avvicinare maggiormente un gioco abbastanza elitario come quello degli scacchi alle grandi masse): è infatti una formula decisamente spettacolare per la freneticità che la partita può raggiungere nelle fasi finali, decisamente divertente e abbordabile anche per il neofita.
I locali del Forum der Technik erano un piccolo paradiso per qualsiasi appassionato di scacchi, con una densità di scacchisti per metro quadro superiore a quella delle birrerie per Monaco, e sedici finalisti tra cui i più scarsi erano abbondantemente sopra ai 2500 punti (secondo il nuovo sistema di valutazione alternativo al sistema ELO proposto dalla PCA in collaborazione con la Intel).
C'era naturalmente Garry Kasparov, campione del mondo e da molti ritenuto il miglior giocatore di scacchi di tutti i tempi, ma c'erano anche Nigel Short (co-fondatore della PCA e secondo classificato agli ultimi campionati FIDE), il simpatico "Vishy" Anand, vero esperto di partite lampo e vincitore del precedente torneo Intel tenutosi a Mosca, Martin Leko, il più giovane campione di scacchi, dal basso dei suoi 14 anni, oltre naturalmente a una quantità di PC Pentium (quello con cui si

http://www.oldgamesitalia.net/

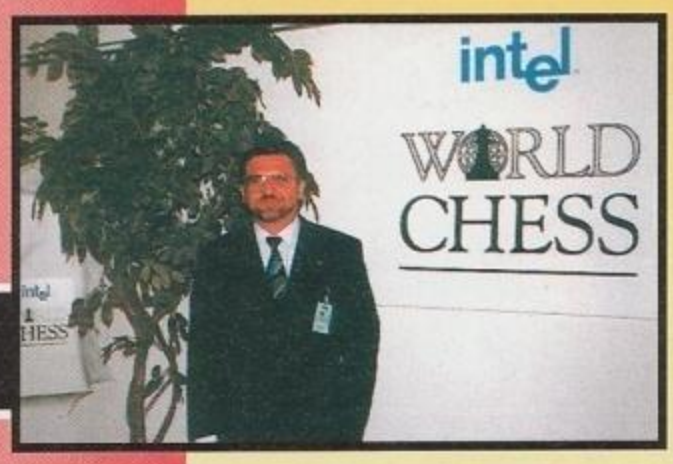
QUATTRO CHIACCHERE COL SIGNOR INTEL

Torneo a parte, la manifestazione è stata un'occasione per incontrare qualche "taglia forte" della Intel, in particolare Hans Geyer, Direttore e General Manager della Intel Europe, con cui abbiamo scambiato quattro chiacchere.
Dopo Max, anche io sono stato molto piacevolmente sorpreso di apprendere come alla Intel tengano in grandissima considerazione il mercato dei videogiochi, fino a qualche anno fa invece abbastanza snobbati: alla Intel hanno avuto infatti modo di rendersi conto che buona parte delle nuove tecnologie (DX2, DX4 e Pentium) trovano prime applicazioni e diffusione in gran parte nel mercato casalingo di appassionati come quelli di videogiochi (mentre molti uffici tendono a sfruttare ancora i loro 386) e sono spesso proprio i videogiochi a sfruttare a fondo le possibilità delle nuove macchine per primi.
Per quanto riguarda il software ci ha poi garantito che non solo sono già disponibili compilatori ottimizzati per Pentium, ma cominciano già a girare i primi programmi ottimizzati. DOS e Windows, ha ammesso, cominciano a diventare per certi versi una palla al piede per i nuovi sistemi, ma ripone una grossissima fiducia nuovi ambienti operativi (anche se non ha citato direttamente "Chicago", è il nuovo sistema operativo della Microsoft quello a cui si riferiva) che permetterà di portare anche i giochi in un ambiente simil-Windows molto più facile da gestire del vecchio DOS.
Per quanto riguarda la concorrenza non si sforzava molto per nascondere una certa soddisfazione verso i recenti problemi della Commodore, ma è estremamente fiducioso anche riguardo ai più professionali Power PC (il mezzo PC, mezzo Macintosh della IBM-Apple-Motorola), pur ammettendo che si tratta di sistemi con un'ottima architettura. Visto che devono fare concorrenza a un sistema come quello PC, con una fortissima base alle spalle, "sarebbero finiti se non lo fosse", ha detto con quella punta di arroganza di coloro che, da anni ormai, sono riusciti a rintuzzare attacchi su tutti i fronti CISC o RISC che siano.
Per Geyer il segreto non sta tanto in una architettura superiore quanto in una compatibilità che garantisca un vastissimo supporto software. "Il 5% del processore è occupato dal microcodice per la compatibilità con i sistemi precedenti" ci dice, una spesa in termini di spazio e costi accettabilissimi per i vantaggi che ne derivano.
Anche le schede madre (di cui non si occupano direttamente, ma su cui eseguono studi che poi comunicano ai vari costruttori) si avviano ormai verso lo standard PCI, che sarà LO standard per i prossimi anni per quanto riguarda i PC grazie alla sua versatilità.
Geyer prevede che non verrà raggiunto il limite di questo tipo di tecnologia per i microprocessori per un po', l'architettura resterà fondamentalmente la stessa per i prossimi dieci anni e alla Intel non hanno cominciato studi seri per qualche alternativa: dieci anni, ci ha detto, sono troppi per un nuovo progetto.
E a proposito di nuovi progetti, era inevitabile fargli qualche domanda sul P6, il successore del Pentium. I tempi sono del resto strettissimi, vista la competizione nella progettazione dei microprocessori: nonostante il Pentium sia appena uscito il P6 è in progettazione ormai da un paio d'anni, e se proprio volete saperlo sono da un paio di mesi al lavoro con il P7.
I dati al riguardo al P6 sono ancora abbastanza generici, ma si parla di un integrato con 6-7 milioni di transistor e una velocità 2-3 volte superiore a quella del Pentium, mentre la novità sta nel supporto per sistemi multiprocessore realizzato, a detta di Geyer, in maniera estremamente semplice. La filosofia delle architetture sarà comunque sempre la stessa, aspettatevi quindi overdrive anche per il P6 e uno scenario dominato dal PCI per i prossimi anni, questo è il futuro secondo Intel...

sono misurati i giocatori era un fiammante 90 Mhz) su cui girava Fritz 3, la simulazione scacchistica scelta dalla PCA.
Se vi interessano i risultati sappiate che nella fase eliminatoria Fritz si è comportato egregiamente, ha perso due sole partite, si è perfino preso la soddisfazione di battere il campione mondiale (dire che Kasparov era lievemente irritato sarebbe un eufemismo: ha più volte detto che non sarebbe mai stato battuto, in una partita normale, da una macchina); anche se su partite lampo il computer è decisamente avvantaggiato, si tratta comunque di un evento del tutto eccezionale. Alla finale ci sono arrivati Kasparov a pari merito con Fritz, il Pentium si è però dovuto arrendere alla superiorità di Garry Kasparov che si è così intascato i 20000 dollari di premio: peccato, chissà cosa ci avrebbe fatto il Pentium con tutti quei soldi...

Stefano Giorgi

Il sottoscritto con un soddisfattissimo (e ci credo, visti i recenti dati di vendita) Geyer.



Il signor Intel in Europa: il Mega Direttore General Gran Caval Hans Geyer.

Picasso II
THE RETARGETABLE VIDEO SYSTEM

La scheda **Picasso II** rappresenta la migliore soluzione per elevare la grafica del tuo Amiga ai livelli professionali: risoluzione massima 1600x1200 punti, gestione di 16.8 milioni di colori fino a 800x600, risoluzioni programmabili per sfruttare a fondo qualsiasi monitor ...

La confezione comprende TVPaint Jr, un completo programma di disegno in 24bit, e la versione shareware di Mainactor, tra i migliori programmi di gestione animazioni, ottimizzato per gestire la scheda Picasso.

"The Picasso board is a powerful, flexible board I'd recommend to anyone who uses an Amiga for anything beyond game playing."
(Denny Atkin, AmigaWorld, Gennaio '94)

La scheda grafica dell'ultima generazione più usata nel 3D.
(fonte: Commodore Gazette, Maggio '94)

"...la Picasso II ha superato a pieni voti l'ardua prova di integrazione con AmigaO.S..."
(Andrea Suatoni, MC, Gennaio '94)

"...l'integrazione di questa scheda video è pressoché totale..."
(Roberto Attias, Amiga Magazine, Novembre '93)

"La velocità è nettamente superiore..."
(Luca Mirabelli, AmigaByte N.48)

"Se la grafica standard non vi basta più e siete alla ricerca di una soluzione (...) affidabile e seria, la risposta è immediata: comprate la Picasso-II"
(A. Trasora, Enigma Nov. '93)

Rivenditori E.D.E.:
ComputerPoint (VR) 045/6700677
TecniComp (RM) 06/5412939
SuperGames (MI) 02/29520184
Elettronica Santi (PS) 0721/790432

E D E
VILLAGE TRONIC

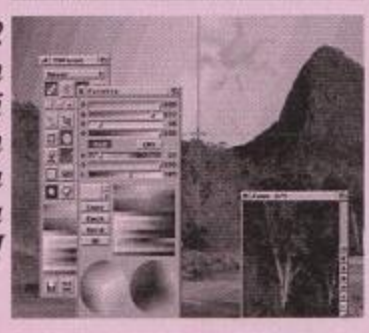
Distribuita da:
Euro Digital Equipment
Tel.: (0373)86023
Fax/bbs: 86966

Un tipico schermo di lavoro in altissima risoluzione e 256 colori

*La commodity **ChangeScreen** e l'utility **PicassoMode** su schermo 800x600 a 256 colori*

*Il programma di benchmark (test velocità) **IntuiSpeed**: comparazione Picasso / AGA*

TV-Paint 2 al lavoro in 16.8 milioni di colori con la scheda grafica Picasso II



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REUNION

CD MPC
VERSIONE ITALIANA!

ZONA DI CONTROLLO PRINCIPALE

CABINA DI PILOTAGGIO

VISTA AEREA DEL PIANETA

PRESIDI DI COMANDO

GRANDSLAM

IL PIÚ FANTASTICO DEI VIAGGI È COMINCIATO

"UN GIOCO CHE NON PUÒ ASSOLUTAMENTE DELUDERE" - DAVE WESTLEY - PC POWER

"PROFONDITÀ E GIOCABILITÀ • UN GIOCO DA RACCOMANDARE" - MARK BURGESS - PC ZONE

"UN' INTRODUZIONE SPLENDIDA E UN' ODISSEA SPAZIALE DECISAMENTE COINVOLGENTE • NON È PER NIENTE FACILE SMETTERE DI GIOCARE" - GURU MAGAZINE

"UN GIOCO VERAMENTE ENORME, TANTO DA NON RENDERSI CONTO DEL PASSARE DELLE ORE" - PETE HAWLEY - PC ACTION

"IN UNA PAROLA: SUPERBO" - DAREN ALLAN - PC ACTION

"LA COLONIZZAZIONE DELLO SPAZIO: UNA SFIDA APPASSIONANTE PER I PIÙ RAFFINATI STRATEGHI" - MANFRED DUY - PC JOKER

"UN GIOCO DI STRATEGIA CHE APRE NUOVE FRONTIERE • UN GIOCO DA NON PERDERE" - DEREK DELA FUENTE - ASM+SKY, SATELLITE TIMES

LEADER

DISPONIBILE PER: CD MPC - PC

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

UA, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) TEL: (0

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

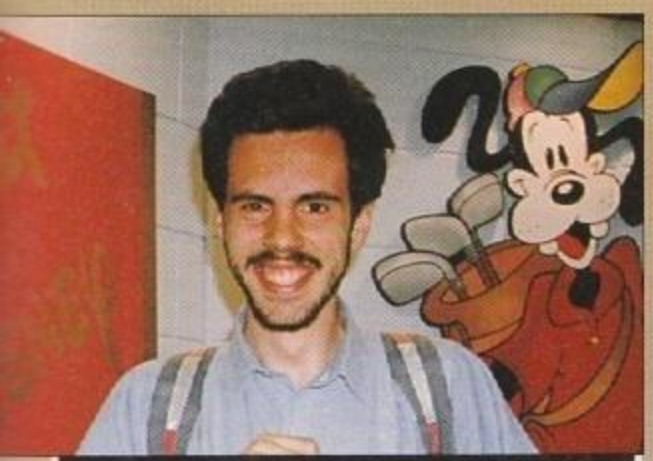
ABACUS

NEWS

Anche quest'anno si è tenuto il consueto meeting informatico secondo solo allo SMAU. Ma vediamo un po' ciò che il quartiere Fiera di Milano ci ha riservato dal 5 al 9 maggio...

Purtroppo, lo diciamo subito, questa edizione di Abacus non è certo stata ciò che si può definire "entusiasmante": tutte le ditte produttrici di hardware (ad eccezione della Philips col suo CD-I), hanno infatti deciso di snobbare questo importante appuntamento per tutti gli appassionati del settore. Probabilmente si è trattato di uno strascico della crisi economica in cui versa tuttora il nostro Belpaese, oppure tante ditte hanno preferito rimandare il tutto allo SMAU o all'imminente SIM hi-fi, che quest'anno si tiene proprio a Milano. Difficile stabilirlo, quello che è certo, è che le uniche "attrazioni" della fiera sono state lo stand della Walt Disney, quello della Philips, gli innumerevoli computer-center che hanno aderito all'iniziativa e, naturalmente, il nostro (senza dimenticare, naturalmente, la concorrenza vecchia e nuova). Proprio a causa della "penuria" di novità, dovrete accontentarvi di questa paginetta e delle foto inerenti per lo più al nostro stand, perché in ogni caso si è trattato di un piacevole incontro col nostro pubblico, al quale ora vorremmo far partecipare anche coloro che, ahimè, non hanno potuto vederci di persona...

o riconoscete? E' proprio Max Coltorti, il sysop di Ultimo Impero. Per chi non lo sapesse, il vecchio "Tuono" è anche un abile DJ, e per cinque giorni ha dato spettacolo sparando a pala tutti i brani techno più ballati del momento. L'impianto, come potete vedere, era di tutto rispetto, e si avvaleva non solo dei tradizionali piatti, ma anche di un potente A4000 su cui giravano il NASP e il Protracker, due programmi di fondamentali importanza per i DJ della nuova generazione. Non sono comunque mancati i momenti in cui si è cantato tutti insieme, grazie al Karaoke su CD-I installato in un angolo dello stand. La regia, come sempre opera del Coltorti, ha trovato in questi casi un aiuto anche dal Paolone, che veniva letteralmente subissato dalle prenotazioni di coloro che volevano cantare...

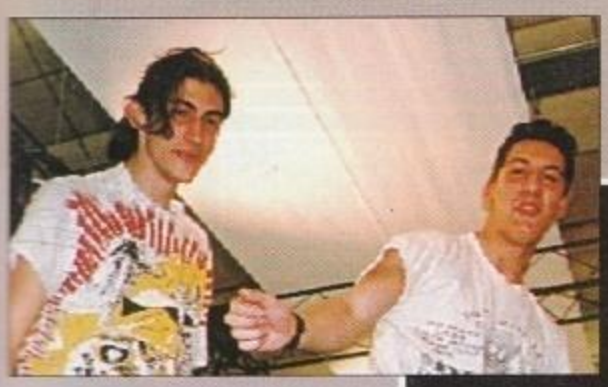


Guardate un po' chi ci è venuto a trovare? Nientemeno che Francesco Iorio della Holodream Software, team di programmazione meglio conosciuto come autore di Overdrive per PC (Team 17, per capirci). Per chi volesse ulteriori notizie riguardo al gioco, posso dirvi che questo è praticamente ultimato, ma difficilmente verrà pubblicato prima di settembre... Quel che è certo, è che il buon Francesco è riuscito laddove pochi pensavano che si potesse riuscire. Il suo segreto? Essere anch'egli un reduce del quintuplice volume "Il Sistema Letterario" e del vecchio "Urbis et Orbis"...

Guardando questa foto, potete finalmente dare un significato concreto al termine "affollamento". Quello là in mezzo, irraggiungibile, è il nostro stand.

Alla facciazza di tutti coloro che "i videogiochi sono solo per maschietti", ecco a voi la prova lampante che la presenza femminile, alla Xenia, non è mai venuta meno. Ma cosa le avrà mai attratte, i videogiochi o la musica? O non sarà per caso stato l'indiscutibile fascino dei redattori?

Foto di gruppo (immancabile) degli standisti più scalcinati della fiera (dovevate vederli, tutti gli altri: loro erano in giacca & cravatta. La nostra divisa, invece, era per lo più formata da Jeans e magliette, qualche camicia allampanata e, al limite, la giacca.). Manca la bella Lea, occupatissima presso il PC su cui girava un gioco in cui i visitatori dovevano riconoscere i titoli dei brani ascoltandone un piccolo stralcio, ma nella foto potete ammirare (da sx) Shin, Andrea Della Calce, Andrea Simula, Andrea Orchesi (mamma quanti Andrea!) e il Paolone.



Alcuni pazzi esibizionisti che sono saliti sul "cubo" a ballare durante uno dei momenti "techno" della manifestazione... Finché si trattava di qualche ragazza (oltretutto carina) poteva anche passare, ma quando ci si sono messi Andrea Della Calce (a sinistra), e Raffaele Sogni (quello col look da camionista ebete)...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

31
ANNO 4
NUMERO 31
GIUGNO 1994
LIRE 5000

XENIA
EDIZIO

Console MANIA

164 PAGINE DI MANIA

NINJAWARRIORS
IL RITORNO

FIFA
PER SNES: UN GIOCO DA PAUR

DRAGON

LA VITA, IL DISCHIADURO, LA LEGGENDA DI BRUCE LEE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il malvagio Loki e le terribili orde di Hakrat saranno tra breve troppo potenti per essere fermati. E' tempo che gli Dei intervengano prima che tutto sia perduto. Calatevi nel ruolo di Heimdall e sacrificate il vostro status divino per tornare nelle terre vichinghe, ritrovare i frammenti dell'Amuleto Sacro e arrestare l'avanzata di Loki.

Heimdall 2

THE 8TH DAY

CORE DESIGN LIMITED

AMIGA 1 MEGA
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

SPA VIA ADUA, 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) TEL: (

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Theme Park

I Bullfrog non si smentiscono mai. Dopo Syndicate ecco un altro gioco semplicemente geniale. Signori... Theme Park!

Games machine STAR PLAYER 90-94

A dire il vero non è che suoni troppo bene il concetto di "simulatore di Parco dei Divertimenti", ma (cavolo!) provate a pensare a tutto quello che può succedere nell'arco di una serata passata con gli amici in un mondo universalmente riconosciuto col nome di Luna Park (chissà perché li hanno chiamati così... Luna... boh?!?). A parte il divertimento delle giostre (go-kart, ottovolante, casa stregata e via dicendo...), provate a immaginare a tutto il resto. Per esempio... perfidi teppistelli senza scrupoli che vengono a far casino, spaventando la gente e rubano i portafogli. Ve li immaginate? Tanti piccoli BDM e Raffo (gaurro) armati di spranghe (argh!). Vabbé, tralasciamo. E un volpacchione sullo stampo del Paolone (che è già debole di stomaco per i fatti suoi) che commette la genialata di papparsi un bel "burgerone" e catapultarsi subito dopo sulle montagne russe? La conseguenza? Si vomita pure l'anima! Per non parlare degli sbadatoni cronici (tipo Mirko, il sottoscritto (Shin), Luca, Kaos...) che guardando i bei posteriori delle "sventolone" che passano da quelle parti finiscono sul vomito dei vari Paolone, scivolano e s'inzozzano da morire (stemperando così il loro abituale buonumore).

In Theme Park è possibile rivedere tutte queste scene, ma non solo.

I bambini si perdono, gli spazzini protestano per l'inciviltà delle piccole bestie paffutelle o per gli stipendi troppo bassi, piove, nevica, gli impianti si guastano, e questo è solo l'inizio...

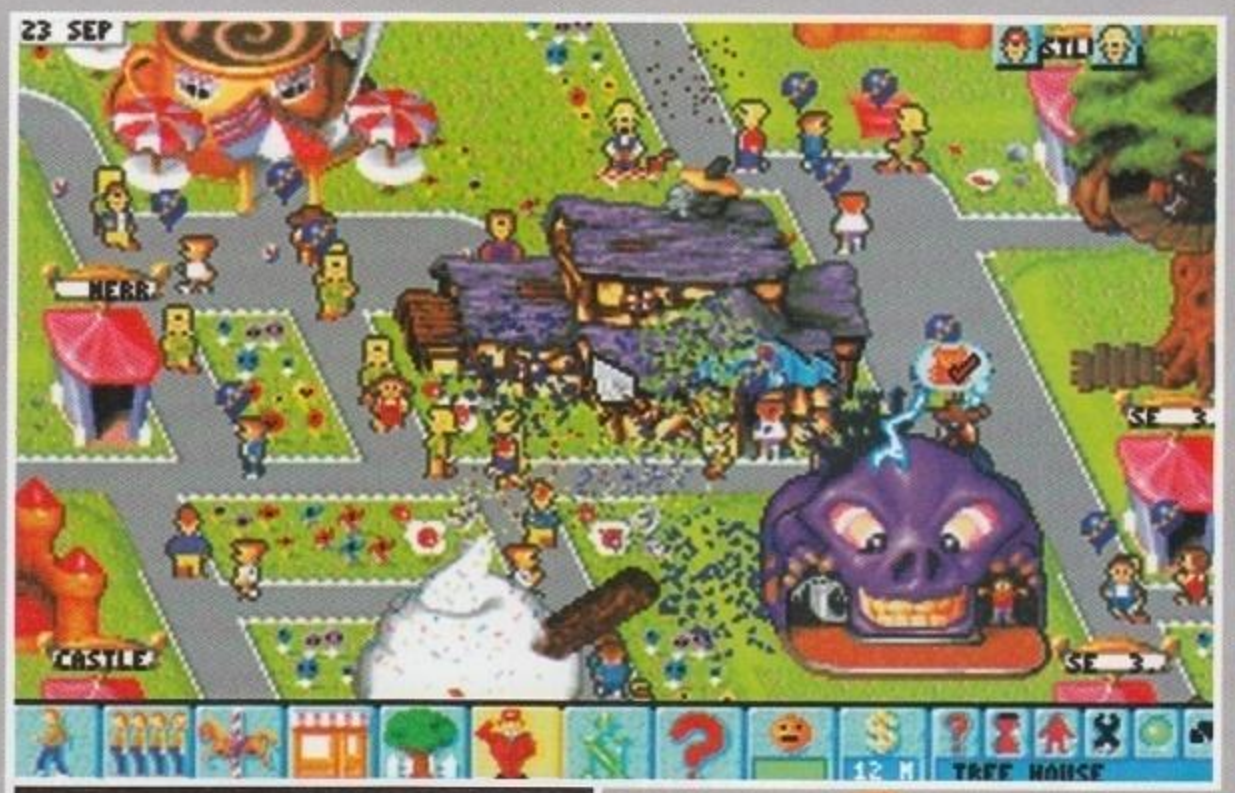
Nasce così una domanda spontanea: voi, che razza di ruolo avete?

Beh, tanto per cominciare a voi spetta il compito di totale gestore di un Luna Park. In fin dei conti, infatti, si tratta di un simulatore in piena regola.

La struttura è, almeno a livello concettuale, piuttosto semplice: consiste nel cominciare con la costruzione di un parco di divertimenti e compiere una sorta di scalata al successo in questo settore, ampliandosi sempre di più, raccimolando grano a iosa ed espandendosi in tutto il mondo (un po' come hanno fatto per i vari parchi Disney).

All'inizio vi ritrovate comunque con un certo ammontare di liquidi, un ingente debito con la banca, una vasta area a vostra disposizione e un

Ciliegina sulla torta per una programma già di per sé impeccabile, ecco a voi una delle più belle introduzioni animate mai arrivate sui nostri monitor. Una vera perla interamente realizzata con il 3D Studio che meglio non potrebbe introdurvi al magico mondo di Theme Park.



Se volete potete decidere di attirare l'attenzione della gente con i fuochi artificiali: uno degli innumerevoli aspetti gestionali presenti in Theme Park.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

numero limitato di impianti da installare; per riuscire a sfondare dovrete vestire contemporaneamente i panni di un architetto e di un manager, pianificando per bene la pianta del vostro parco e investendo i vostri pochi soldi nell'acquisto dei negozi giusti e delle attrazioni più significative... Costruisci le stradine di collegamento a destra, costruiscine a sinistra, piazza la giostra, con il bigliettaio e l'uscita. Questo lo spirito giusto per fondare un'impresa coi controfiocchi. Ultimati i primi lavori si apre finalmente il parco, per permettere alle casse di rifocillarsi delle spese sostenute, fermo restano che, man mano che i soldi aumentano, voi continuate a installare impianti. Naturalmente si deve sempre cercare di soddisfare le esigenze del cliente, tenendo in debita considerazione quello che passa per la loro testa (nuvoletta a mo' di fumetto...). I bambinetti in questione possono infatti avere fame o sete, possono lamentarsi per i prezzi troppo alti o desiderare una giostra in particolare che non avete ancora installato. Beh, ci sono tutta una serie di opzioni che vi permettono di porre rimedio a tali esigenze, dandovi l'occasione di piazzare con la massima tempestività nuovi punti di ristoro, giostre, servizi igienici, alberi e laghetti artificiali...

Vogliamo esagerare? Esageriamo! La gente sporca? Si assumono degli operatori ecologici. C'è poca affluenza di pubblico? Travestiamo un po' di gente da Teddy Bear & co. e mettiamoli a gironzolare fuori e dentro il parco per attirare i visitatori. Arrivano i teppisti? E noi piazziamo i guardiani. Le giostre si guastano? I tecnici addetti alla manutenzione degli impianti li hanno inventati apposta. Insomma, c'è tutto.

Un esempio? Non dovrete solo installare e mantenere gli impianti, ma gestirli, nel vero senso della parola. Decidere il prezzo del biglietto e degli articoli in vendita nei negozi (palloncini, panini, bibite, etc.), taroccare alcuni aspetti in modo tale da aumentare le vendite e i relativi guadagni... BDM, tanto per dirvene una, ha aumentato drasticamente il sale nelle patatine vendendole a un prezzo stracciato. In compenso ha mandato alle stelle quello delle bibite mettendo in queste dosi massicce di ghiaccio. Non vi dico quanto le casse del Luna Park ne abbiano giovato! Tra i vari esperimenti abbiamo anche settato la dose di caffeina contenuta nel caffè a livelli spropositati, potete immaginarvi lo spasso nel vedere la gente che viaggiava a mille tra una giostra e l'altra... Che menti malate che siamo! Anche quelli della Bullfrog comunque non scherzano...

Come è intuibile il tempo trascorre, più o meno velocemente (a seconda della scelta effettuabile nell'apposito menu), e alla fine di ogni anno un resoconto dei vostri incassi e alcune tabelle con la posizione che occupate nel ranking mondiale (il più frequentato, miglior incasso, il più bello, eccetera eccetera) vengono posti alla vostra attenzione, per riassumere i risultati del vostro esercizio; si tratta comunque di un andamento che potrete controllare in un qualsiasi momento tramite le apposite funzioni. A proposito d'incassi, c'è un'altra cosa che mi sono dimenticato di dire: una sezione apposita è dedicata allo sviluppo di nuovi impianti e ai relativi investimenti. In parole povere, l'evoluzione tecnologica sarà proporzionale alla quantità di denaro che metterete a disposizione del vostro staff di esperti (è comunque possibile giocare a Theme Park a diversi livelli di difficoltà: in quelli più bassi questa opzione e altre ancora non sono sotto il vostro diretto controllo).

In Theme Park è stato poi notevolmente curato anche l'aspetto finanziario esterno, oltre a quello interno (credo l'abbiate già intuito): a parte il fatto di poter acquistare altri parchi o chiedere prestiti alle banche, ci saranno i vostri rivali che potranno tranquillamente decidere di acquistare le azioni del vostro di Luna Park. Tra parentesi, vi dico anche che all'inizio del gioco avrete la possibilità di scegliere il numero dei vostri avversari, da un minimo di quattro (se la memoria non m'inganna) a un massimo di... tutto il resto del mondo! Beh, potete anche decidere di non avere rivali, ma non ve lo consiglio, sennò che divertimento c'è!

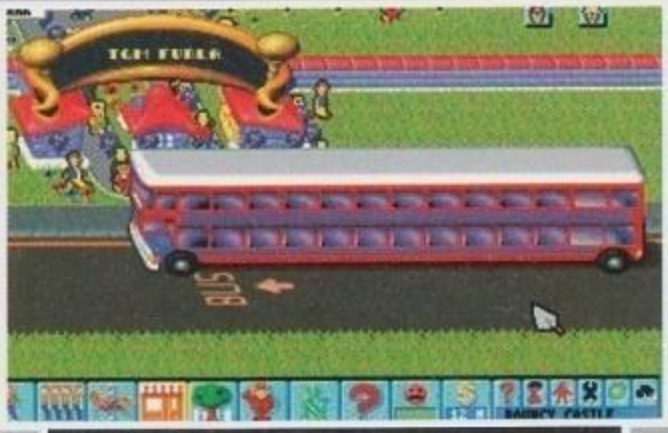
Come se tutto questo non bastasse di tanto in tanto dovrete perfino patteggiare con il sindacato che cercherà in ogni modo di costringervi ad alzare gli stipendi (pena uno sciopero di massa particolarmente controproducente per le vostre finanze).

Proseguiamo dicendo che alla prima partita vi viene automaticamente in aiuto il "tutorial", suggerendovi cosa fare e il momento più adatto per farlo, e devo dire che questa opzione si rivela particolarmente utile in questo ruolo, poiché vi permette di acquisire quell'infarinatura di base necessaria per poter poi svolgere un ottimo lavoro in piena autonomia. Sul monitor è invece sempre presente, in basso a sinistra, il viso di un tizio che continua a commentare in diretta il vostro operato, vi avvisa di quello che sta succedendo (un bimbo si è perso, qualcuno sta acquistando le vostre azioni, etc) e vi fornisce un bel po' di suggerimenti per rifinire quello che già avete costruito.

Ci si potrebbe dilungare ancora parecchio sui vari aspetti che compongono Theme Park, ma lo spazio stringe, di box ai quali fare riferimento ne abbiamo infarcito le prossime pagine e perciò...

N.B. A questa recensione hanno collaborato (facendosi in quattro a turno per circa quarantotto ore filate): Emanuele "SHIN" Scichilone, Luca "Luke" Reynaud (che ha curato la maggior parte dei box), Stefano "BDM" Petrullo (che ha causa di un conflitto all'ultimo sangue con un dente del giudizio ha limitato il suo apporto al solo commento), Giancarlo "JH" Calzetta (l'uomo strisciata)(forse! Stiamo ancora lottando. NdJH), Marco Auletta (che in effetti è l'artefice della strisciata) e naturalmente Max (che se ne va finalmente a dormire alle 11.12 del mattino, dopo un'ultima nottata integrale trascorsa in redazione).

Sopra questa piantina compaiono tutte le locazioni sulle quali è possibile edificare il vostro parco dei divertimenti, naturalmente il prezzo d'acquisto per i vari terreni varia da paese a paese, obbligandovi in questo modo, per esigenze di budget, a cominciare dalla piovosa Inghilterra.



Ci siamo... Il vostro parco ha appena aperto i suoi battenti e i primi visitatori già si affollano all'entrata.

Uno scorcio del vostro parco ancora il allestimento.

Anche le condizioni atmosferiche avranno la loro influenza sull'andamento dei vostri affari, così come il susseguirsi delle stagioni influenzerà l'affluenza di pubblico. Chi mai vorrebbe salire sopra una giostra con un tempaccio simile?

Questa schermata rappresenta una sorta "diagramma di gradimento" del vostro parco, tenere sempre in massima considerazione cosa i vostri visitatori pensino del vostro impianto è il primo imperativo della vostra attività.

Ecco una mappa aerea del vostro parco giochi, se comunque volete avere un'idea più precisa di come stiano effettivamente le cose non dovete far altro che girare la pagina...

Le cose potrebbero anche non andare per il verso giusto. Sono i rischi dell'imprenditore...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATTRAZIONI PER TUTTI I GUSTI

Durante la partita potrete comprare e piazzare in giro per il vostro parco un gran numero di attrazioni per attrarre frotte di giovani visitatori; cliccandoci sopra potrete avere informazioni sui problemi tecnici e meccanici del divertimento in questione, sulla durata di ogni giro, sul numero massimo di persone che possono utilizzarlo contemporaneamente e sulla velocità di funzionamento (massì, facciamoli vomitare tutti!!!).
Bene bene, ecco qua una completa rassegna delle giostre con cui potrete intrattenere i vostri piccoli amici digitali:

1 - CASTELLO DI GOMMA: molto a buon prezzo, questa utile attrazione permetterà ai bambini di saltare come dei pazzi sopra un materassone gonfiabile; può essere utilizzato contemporaneamente da un buon numero di persone.
2 - SCIVOLO-SERPENTONE: non particolarmente costoso, questo simpatico gioco "ingoia" nel vero senso della parola i visitatori e li fa rotolare giù per uno scivolo; purtroppo può essere utilizzato nello stesso momento da poche persone.
3 - CASA INFESTATA: tipica attrazione per grandi e piccini: si può acquistare a prezzi modici e intrattiene un sacco di gente.
4 - CASA SULL'ALBERO: permette l'ascesa di un piccolo numero di visitatori alla volta a una capanna posta in cima a un immenso albero; non molto costoso e molto resistente all'usura.
5 - TAZZINE ROTEANTI: benchè sia sicuramente la giostra più squallida del gioco, il suo costo non eccessivo e il buon numero di bambini che può caricare a giro assicura un'affluenza pressoché costante di giovani visitatori.
6 - PLANET ROCK: non particolarmente costoso, è il tipico divertimento per nonni e vecchiette. Attira comunque sempre la sua buona quantità di visitatori e può intrattenere un buon numero di persone allo stesso tempo.
7 - CIAMBELLONI DI GOMMA: nonostante si riveli dispendioso costruire un canalone di discrete dimensioni, specie i più giovani non sapranno resistere alla tentazione di navigare in giro per i vari condotti aggrappati ai ciambelloni di gomma; la portata di visitatori sarà logicamente proporzionale alla grandezza della piscina.
8 - LABIRINTO DI SIEPI: frotte di bambini potranno entrare e giocare in questo simpatico labirinto; il prezzo per costruirlo è un po' alto, ma sulla lunga distanza ne vale certamente la pena.
9 - TENDONE DEI CLOWN: benché sia alquanto costosa, questa simpatica attrazione richiama senza problemi una gran quantità di visitatori ad ogni spettacolo, assicurando anche una certa fama al vostro parco; inoltre non necessita praticamente di manutenzione.
10 - TENDONE DEI COWBOY: simile al tendone dei clown, ma in stile Far West.
11 - SPETTACOLO MEDIEVALE: anche in questo caso i visitatori potranno assistere a un divertente spettacolo, con scontri e combattimenti tra cavalieri in corazza.
12 - SUPER TROTTOLONE: l'attrazione più amata dai visitatori dallo stomaco forte, questa giostra, anche se dispendiosa, assicura il divertimento di un larghissimo numero di persone; troppo bella per non comprarla!
13 - OSSERVATORIO ASTRONOMICO: stupenda attrazione per frotte di bambini che accorreranno da tutte le parti per scrutare le bellezze del cielo; piuttosto caro da installare, ma può raccogliere ad ogni spettacolo una quantità non indifferente di persone.
14 - GIOSTRA-OMBRELLONE: questa bella giostra, nonostante vi porterà via una bella fetta del vostro capitale, è molto amata dal pubblico più scalmanato, che troverà posto in gran numero sui multipli seggiolini rotanti; prima o poi dovrete sicuramente comprarla.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

15 - CASA DEI FANTASMI: classica attrazione che non può assolutamente mancare in un Luna Park che si rispetti, ha un costo iniziale piuttosto alto, ma terrà impegnati e divertirà un gran numero di gente per lungo tempo.
16 - PISTA DA CORSA: un bel divertimento per tutti i piccoli amanti della velocità; necessita della costruzione di una pista di grandi dimensioni, rendendo il progetto alquanto costoso, ma al tempo stesso coinvolgente per un gran numero di visitatori.
17 - MONTAGNE RUSSE IN LEGNO: questa attrazione è particolarmente cara da costruire, ma potrebbe rivelarsi come una delle più importanti dell'intero parco; nel corso del gioco sarà poi possibile migliorarla aggiungendo fiumi d'acqua o complicandone il percorso.
18 - GIOSTRA CON GLI AEREI: nonostante sia una tra le attrazioni più costose da impiantare, questa super giostra verrà costantemente utilizzata da decine di persone; a basse velocità entusiasmerà mamme e nonni, ma a massima velocità sarà un vero massacro per lo stomaco delle giovani pesti!
19 - GRANDE RUOTA: una rilassante giostra per il pubblico meno voglioso di forti emozioni; il prezzo elevato e la scarsa capienza ne fanno comunque una attrazione di secondo ordine.
20 - TORRE D'OSSERVAZIONE: un bell'ascensore per mostrare il parco dall'altro ai vostri simpatici visitatori; il prezzo è estremamente elevato, ma può coinvolgere un numero non indifferente di persone.
21 - GALEONE DEI PIRATI: fantastica attrazione che calamiterà l'attenzione di tutti i vostri visitatori; non fatevi spaventare dal prezzo elevato e dal piccolo numero di passeggeri che può trasportare, la sua presenza basterà da sola per fra crescere la popolarità del vostro parco!
22 - SPACE SHUTTLE: simile al galeone dei pirati, ma molto più tecnologico (e più costoso); si presenta bene e attira parecchio l'attenzione dei visitatori.
23 - SIMULATORE: non fatevi ingannare dalle apparenze vagamente comiche di questo incredibile strumento di divertimento, poiché il simulatore sarà sicuramente l'attrattiva più ricercata dalla marea di bambini e di adulti; se potete compratelo subito.
24 - MONOROTAIA: versione ridotta dell'ottovolante, fa sempre la sua bella scena; purtroppo non si può sviluppare in altezza.
25 - DELFINARIO: i cetacei sono da sempre alcuni degli animali preferiti dai bambini; compratelo e godetevi i delfini che giocano nell'acqua!
26 - OTTOVOLANTE: eccolo qua, il sogno recondito di ogni proprietario di Luna Park; non fatevi ammaliare dal prezzo iniziale piuttosto basso, infatti per costruire una pista di grandi dimensioni dovrete sborsare un sacco di soldi, senza contare le spese supplementari necessarie all'aggiunta di loop e viti paraboliche aggiuntive. Un must per sconfiggere definitivamente l'agguerrita concorrenza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

theme PARK

BDM

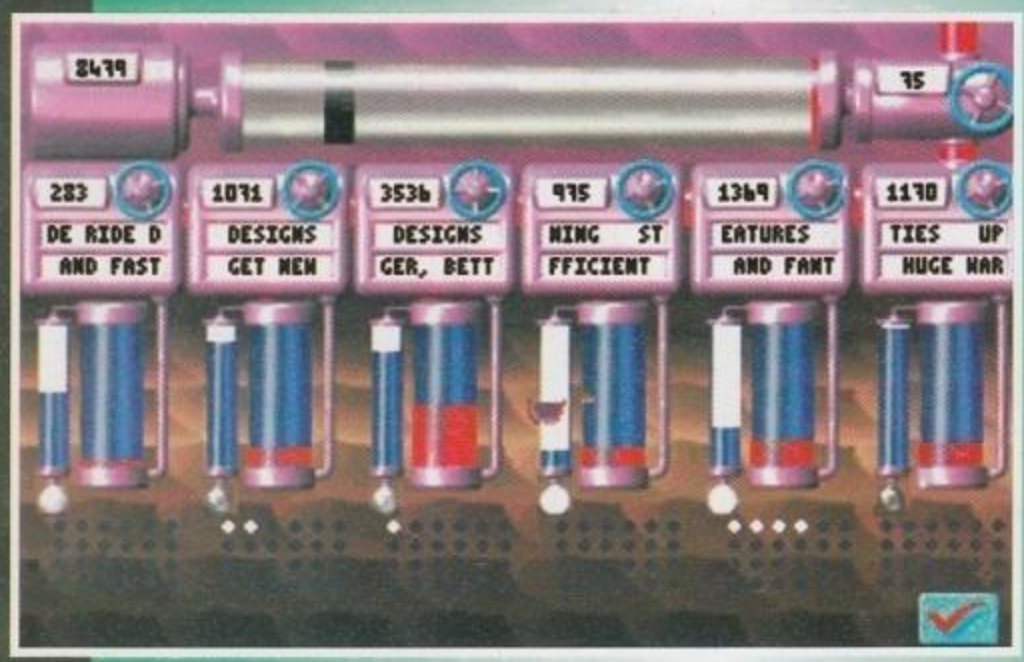
Nonostante il mio scontro all'ultimo sangue con l'amico dentista sono comunque riuscito a giocare a Theme Park, ultimo grande gioco Bullfrog. E che gioco signori: TP rappresenta la naturale evoluzione dei giochi manageriali alla Populous. Tutto, e dico tutto, è curato fino all'inverosimile: la pianificazione del parco è interamente in mano al giocatore che può decidere di fare veramente quello che vuole. Grande la grafica, ben colorata, dettagliata e oltremodo varia. Per quello che riguarda gli effetti sonori tutto ok e il fronte giocabilità si difende senza nessun problema di sorta.
Rimane comunque indubbio che i Bullfrog abbiano realizzato per l'ennesima volta un capolavoro, con una longevità non infinita, ma senz'altro considerevole. Divertente fino a che non avete visto tutto (clone di Pac-Man compreso).
Ora vado ad abbassare il prezzo delle patatine aggiungendogli del sale, poi alzo il prezzo delle bevande e le allungo con quintali di ghiaccio...

AM

Mi trovo a dover scrivere questo commento per puro caso, ho fatto un salto in redazione e... ed eccomi qui a battere sui tasti del Mac per esporvi il mio parere sull'ultima fatica di quelli della Bullfrog.
Ragazzi, qui ci troviamo di fronte a un vero capolavoro che, pur essendo meno complesso e appartenendo a un genere leggermente diverso, può tranquillamente competere con il mitico Sim City 2000.
L'aspetto manageriale non è proprio il massimo del realismo, ma alcune trovate come la possibilità di decidere la velocità delle varie giostre o quanto sale mettere nelle patatine fritte sono veramente fantastiche.
Credo di poter consigliare senza problemi TP a tutti; provatelo, vi divertirete tanto che per staccarvi dal monitor ci vorrà un vero miracolo.
TP è quasi come una droga: vi appassionerà già dai primi minuti di gioco e continuerà a divertirvi per un sacco di tempo grazie alla grande varietà di attrazioni che potrete costruire.
Dateci sotto dunque, anche Disneyland impallidirà di fronte alla magnificenza e allo splendore del vostro parco!

LA SCIENZA DEL DIVERTIMENTO

Man mano che procederete nella partita (sempre che stiate giocando al livello più difficile), vi troverete nella necessità di sfoderare nuove attrazioni e diabolici negozi con cui rapinare i vostri poveri visitatori (poveri una volta dal parco divertimenti, è ovvio); per riuscire in questo nobile scopo sarà possibile stanziare una parte dei vostri fondi per la ricerca e lo sviluppo tecnologico del Luna Park, sviluppo che col tempo vi permetterà di raggiungere le più alte vette del divertimento e dei guadagni monetari. Vediamo un po' come funziona il tutto.
Con il cilindro in alto avrete la possibilità di decidere quanti soldi investire mensilmente nella ricerca; questa quantità viene rappresentata con una sostanza bolleggiante rossa che più essere convogliata in uno o più dei sei campi/cilindri di sviluppo tecnologico sotto il vostro controllo. Questi sono nell'ordine da sinistra a destra:
Miglioramento del design dei divertimenti; aumentando questa caratteristica incrementerete il numero delle persone che possono utilizzare una certa attrazione nello stesso momento e la resistenza di questa ai danni o ai malfunzionamenti.
Sviluppo tecnico delle attrazioni; questo controllo serve a creare attrazioni tecnologicamente avanzate, in grado di attirare orde di visitatori da tutto il mondo.
Sviluppo di nuovi negozi e chioschi a pagamento; serve appunto a creare nuovi negozi e nuovi chioschi a pagamento (scommetto che se non ve lo dicevo non ci sareste arrivati!).
Allenamento del personale di servizio; pompate su questo cilindro se volete avere lavoratori scattanti ed efficienti.
Sviluppo dei servizi e degli abbellimenti; incrementando questa sezione otterrete dalle mani dei vostri esperti incredibili bagni Hi-Tech e piante esotiche da tutto il mondo per migliorare l'aspetto estetico del vostro Luna Park.
Incremento dei servizi interni; potrete ingrandire il vostro magazzino per contenere un maggior numero di cibarie e provviste utilizzate dai vari negozi sparsi in giro per il parco (rendendo meno frequenti le ordinazioni), oppure comprare un mega-bus per trasportare interi battaglioni di piccoli visitatori fino all'ingresso del vostro paradiso dei divertimenti.
Sotto a ognuno di questi cilindri-indicatori c'è una serie di puntini inizialmente scuri: quando tutti saranno diventati bianchi significa che la ricerca in quel campo non può più andare oltre poiché avete raggiunto il massimo consentito dal gioco, permettendovi a questo punto di investire le vostre risorse altrove.



CONTRATTARE, CHE FATICA!

La vita di un manager non finisce mai: pensate che spesso e volentieri durante il gioco dovrete affrontare il sindacato dei lavoratori, immancabilmente scontento dei salari troppo bassi impartiti ai vostri dipendenti! Purtroppo in queste situazioni sono necessarie estrema calma e accurata diplomazia (deponete pure il vostro autocannon, quindi), costringendovi a dure e stressanti contrattazioni con l'avversario. Come potete vedere nell'immagine, a sinistra c'è la vostra attuale proposta espressa in percentuale di aumento del salario, mentre sulla destra si trova il valore richiesto dal sindacato. Scopo ultimo è quello di raggiungere un definitivo (si fa per dire) accordo, rappresentato dalle due mani che si incontrano e si stringono reciprocamente; per fare questo potrete aumentare o diminuire a piacere la vostra offerta e controllare le reazioni dell'altra sponda. Se lavorerete bene e con cautela riuscirete ad ottenere un nuovo contratto a metà strada tra la vostra proposta iniziale e quella del sindacato, se invece vi va male, ovvero se non riuscite a trovare una mediazione nel breve tempo a vostra disposizione (indicato dal numero di frittelle sul piatto (ma sono davvero frittelle? Bah domande che conviene non porsi)), vi ritroverete con tutto il personale in sciopero che marcia avanti e indietro davanti all'ingresso del parco, con tanto di cartelloni di protesta!!! Questa incresciosa situazione andrà avanti per un paio di settimane (simulate, of course), a cui seguirà una successiva sessione di contrattazione che si spera porti a risultati più gratificanti per ambo le parti.
Bah, meditate gente, meditate...

SHIN

Sbaradin sbaradan... sto vegetando all'alba dell'una di notte e comincio a dare i numeri. Theme Park è un unico insieme di aspetti positivi, dalla struttura molto ben curata, all'infinità di situazioni che si possono venire a creare. Comprende una miriade di aspetti, da quello puramente costruttivo, al ruolo estremamente definito di manager, con un sacco di opzioni che permettono di fare l'immaginabile e l'impossibile. Dopo un tot di ore di gioco alla massa redazionale è sorto il dubbio che possa diventare noioso (come lo può diventare un gioco gestionale in genere), ma, a mano a mano che si procede nella costruzione del parco, le cose da scoprire diventano talmente tante che non credo proprio di essere riuscite a vederle tutte... Poi il discorso è semplice: rendere un Luna Park bello, grosso e funzionale vi terrà incollati parecchio tempo, una volta fatto ciò, potete sempre decidere di venderlo (fools!!!) e acquistarne un altro, o semplicemente cominciare a espandersi acquistandone altri e ricominciare da capo, magari gestendone più di uno in contemporanea... AAARGH!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

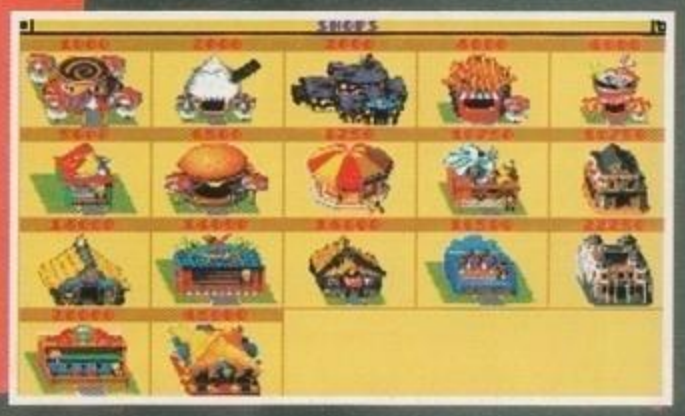
CHIOSCHI OGGI, CHIOSCHI DOMANI...

Per problemi di spazio ci troviamo nell'impossibilità di introdurre uno ad uno tutti i negozi e/o chioschi con cui potete dilettarvi durante il gioco; ciò nonostante noi diligenti recensori vi proponiamo una rassegna dei principali botteghini grazie ai quali lucrare sostanziosi guadagni ai vari visitatori.

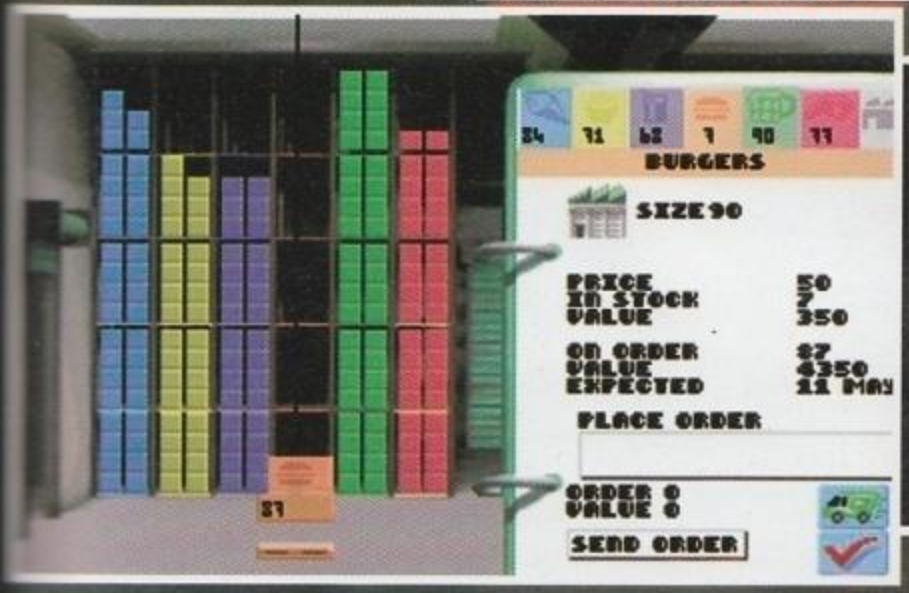
Chioschi in cui mangia - In questa categoria troverete un po' di tutto: rivenditori di hamburger, di patatine, di gelati a quelli di caffe, di birra, di coca-cole o di bistecche (???); questi si rivelano efficientissimi fonti di reddito, dal momento che la fama è uno dei bisogni primari di ciascun visitatore, oltretutto solleticata dalle varie attrazioni. E' comunque importante azzeccare il giusto prezzo di vendita e alterare abilmente a vostro vantaggio caratteristiche come la quantità di sale, di ghiaccio, di zucchero, etc., come è già stato detto in precedenza in uno dei vari box.

Chioschi in cui si gioca - Sono i tipici giochi a premi come la pesca delle paperotte, il lancio delle palle ai barattoli, la scommessa sul cavallo vincente etc.; cliccandoci sopra potrete aumentare o diminuire a scelta le probabilità di vittoria e logicamente scegliere il prezzo di ogni singola partita.

Chioschi in cui si spende - In questi negozietti si possono comprare palloncini, ricordi, souvenir o giocare con i migliori videogiochi sul mercato nell'apposita sala arcade; il vostro controllo in questo caso si limita alla scelta del prezzo di vendita.



Anche se gli effetti sono chiaramente controproducenti, far surriscaldare alcune attrazioni e lasciarle a massimo regime anche quando gli ingranaggi iniziano a fumare è una cosa che dovete provare a fare. Vedere i piccoli bambini paffutelli schizzare fuori dalla schermo per poi atterrare piagnucolanti al suolo è una scena assolutamente imperdibile, fidatevi!



Ecco a voi la schermata con le opzioni per ordinare nuove leccornie da diffondere ai vostri assediati punti di ristoro: le icone colorate corrispondono a un tipo di alimento mentre i numeri alla quantità attualmente in vostro possesso. Per richiedere altro cibo non dovrete far altro che illuminare la giusta icona e determinare la quantità necessaria agendo sull'apposita barra. L'ultimo pulsante è grigio e vi permetterà di ampliare successivamente le dimensioni del magazzino merci.

CENTO MODI PER GABOLARE SOLDI

Oltre agli introiti provenienti dall'ingresso al parco (come a Disneyland si paga un certo biglietto alla cassa e poi si possono utilizzare le varie attrazioni quante volte e per tutto il tempo che si vuole), un ottimo modo per recuperare in fretta i soldi investiti è costruire negozi e botteghini vari in giro per il Luna Park. Una volta impiantati, cliccando su questi potrete cambiare un sacco di interessanti opzioni come la quantità di ghiaccio nella coca cola, di sale nelle patatine, di caffeina nel caffè (e poi corrono tutti come dei pazzi!) etc, etc, oppure per i tiri a segno diminuire le probabilità di vittoria o alzare il prezzo di ogni partita.

All'inizio di ogni partita vi conviene creare un piccolo parco con poche attrazioni che possono essere però utilizzate da un sacco di persone, aggiungendo di seguito parecchi chioschi con i prezzi piuttosto alti; non rischiate di andare in rosso comprando più di quanto vi possiate permettere e cercate di sviluppare con fondi modesti nuove attrazioni e soprattutto nuovi negozi (ricordatevi l'anima del commercio: le attrazioni sono gratis e servono principalmente ad attrarre gente, ma con i negozi guadagnate un bel po' di soldi senza correre eccessivi rischi).

Cercate poi di assoldare poco personale e solo se necessario (qualche spazzino, le guardie (sono gratis) e un meccanico per ogni due o tre attrazioni), evitando uomini piovra, sollevatori di pesi, galline giganti e altri volpacchioni in costume che tanto non hanno praticamente nessun effetto sugli esiti del gioco; inoltre, quando dovrete contrattare con il sindacato non rischiate lo sciopero dei vostri dipendenti e concedete senza troppi problemi un buon aumento. Appena potete restituite il prestito e potenziate gli investimenti sullo sviluppo, assicurandovi nuove diavolerie da aggiungere al vostro crescente parco; se volete potete acquistare delle azioni dei concorrenti, ma sinceramente vi sconsiglio di sbilanciarvi in modo eccessivo con investimenti troppo massicci.

Costruire un mega parco giochi richiederà parecchio tempo, ma vedrete che alla fine ne varrà la pena.

JH

Sarà anche vero che questo gioco può dare diversi grattacapi se lo si gioca in maniera seria, ma che bisogno c'è? Ho passato troppo tempo a lanciare bambini in giro (facendo saltare in aria le giostre) e ad organizzare mega orge tra tutti gli avventori del Luna Park per poter trovare questo gioco noioso. Provate a convogliare tutti gli sfortunati visitatori del vostro Luna Park in delle zone ben precise (con un po' di pratica ce la si può fare) e fategli tutte le cattiverie che vi passano per la mente. Questo gioco esalta il mio essere sadico e, sebbene rimanga con qualche dubbio a riguardo della sua effettiva longevità, posso garantirvi che nei prossimi giorni (almeno tre) il PC di redazione sarà, costantemente, occupato da un essere ghignante impegnato a trasformare una tranquilla gita al parco giochi in una serie di incubi raccapriccianti.

PC

Dai Bullfrog ci si aspetta sempre qualche cosa di "importante", e, dopo l'indimenticabile Syndicate, anche questa volta non si può certo negare che il nostro Peter Moulinex e co. abbiano puntualmente colpito nel centro. Volevano realizzare la "massima evoluzione incrociata" di Populous e Sim City, e così è stato.

Come editor gestionale Theme Park è perfetto, costruire un proprio parco giochi risulta straordinariamente intuitivo e la versatilità dell'interfaccia ha del miracoloso; per quanto concerne invece tutto quello che sta dietro al gioco, e cioè l'enorme "data base caratteriale" che gestisce e regola le reazioni di ogni singolo visitatore, anche in questo caso non si può non rimanere ammirati nel constatare come tutte le innumerevoli variabili si coordino perfettamente fra di loro, trovando una precisa collocazione all'interno di mondo simulato come, per certi versi, non se ne erano ancora visti primi.

Cos'altro aggiungere? Che come tutte le produzioni di grande livello è curato nei minimi particolari, che gli effetti sonori sono fantastici e i tocchi di classe si sprecano.

E' probabilmente vero che una volta viste tutte le attrazioni e superato l'entusiasmo iniziale Theme Park divenga, a quel punto, un gioco per appassionati, ma prima che vi passi la voglia di sperimentare e costruire nuovi parchi sempre più spettacolari ed efficienti ne sarà passato di tempo, di questo statene pure certi.

Max

MA

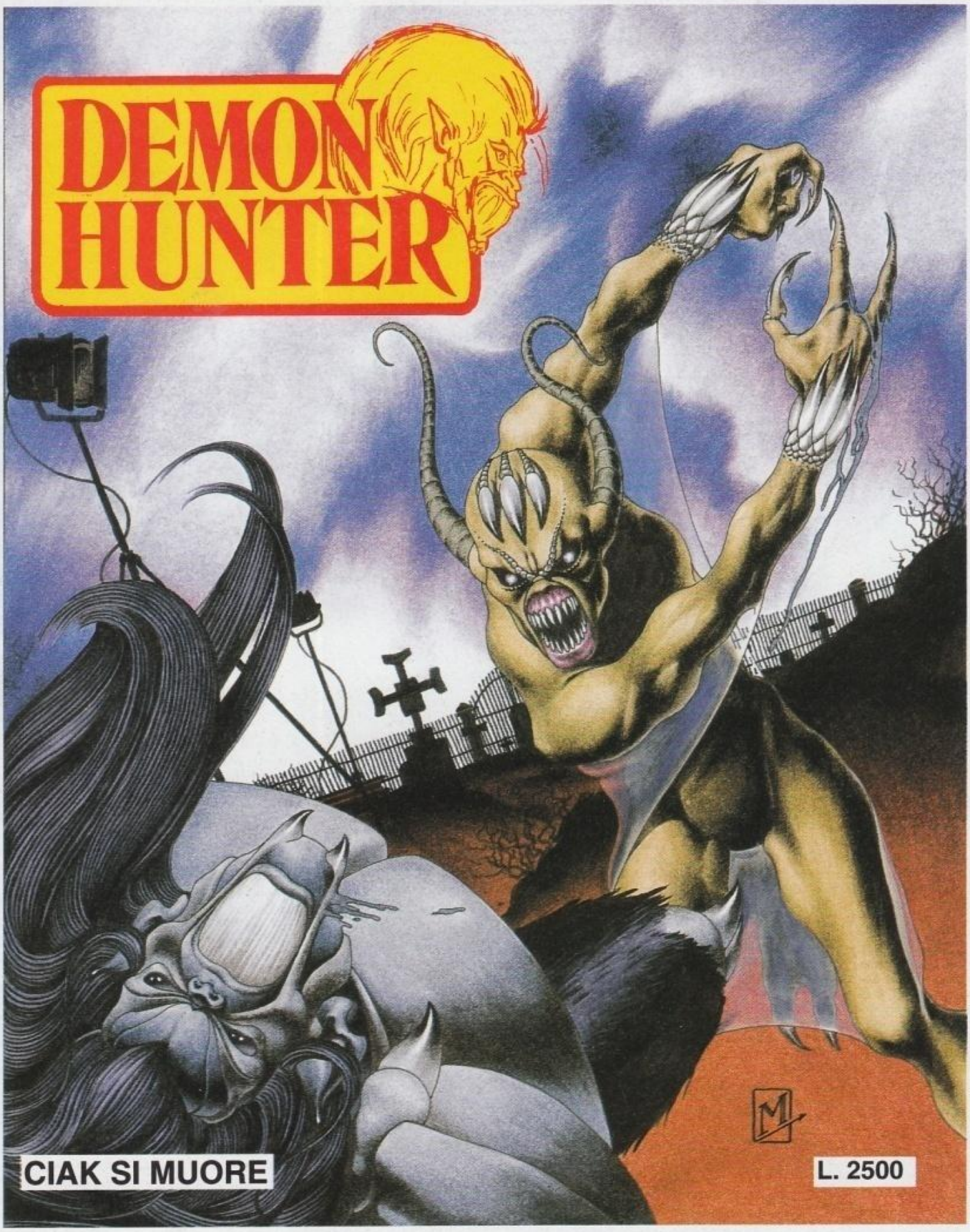
Il simulatore di Luna Park? Giustamente, uno potrebbe obbiettare: e dove sta il divertimento? Io sull'ottovolante ci voglio salire, mica lo voglio gestire. Non avrebbe tutti i torti, ma la domanda potrebbe essere posta anche per Sim City (in città ci sto già, che ci gioco a fare) e così via. La verità è che TP è un gioco veramente simpatico (e già ci sbilanciamo) abbastanza innovativo, accattivante quanto basta e decisamente longevo. "Abbastanza innovativo" perché i gestionali non li ha mica inventati la Bullfrog (ok, il Luna Park non lo aveva fatto nessuno, ma alla fine è sempre la stessa storia), "accattivante quanto basta" grazie alle innovazioni che appaiono mano mano e all'aspetto eccezionalmente pulito e "decisamente longevo" data la natura stessa del gioco. Non vi basta? Beh, ragazzi, non so cosa dirvi: Theme Park non mi entusiasma, ma è davvero un bel programma, anche se non da mettersi le mani nei capelli.

TECNICA 93
GIOCABILITA' 93
INNOVAZIONE 93
GLOBALE 93

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COME SEMPRE, È IN EDICOLA



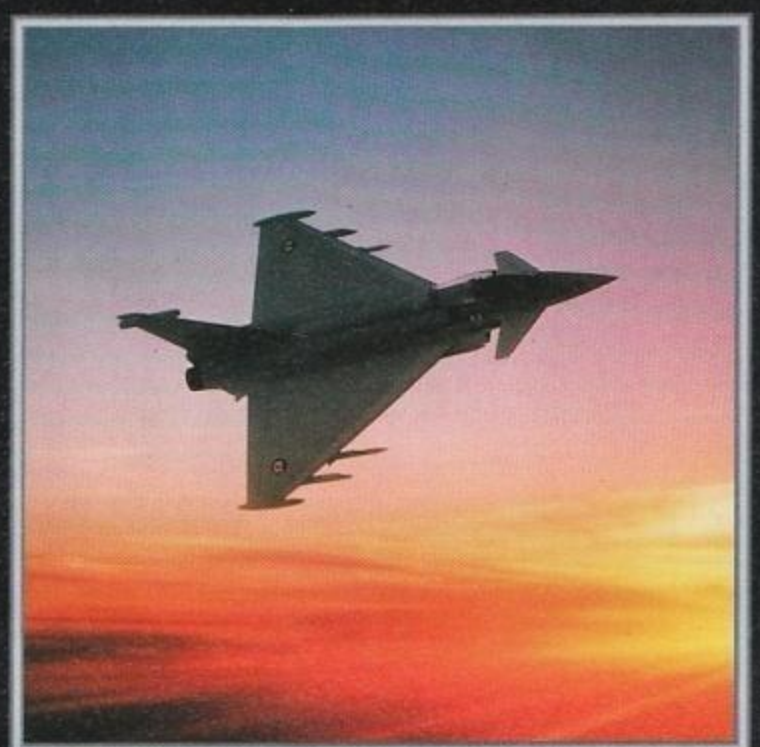
IL PIU' AFFASCINANTE FUMETTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TFX

DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO



NON É UNA SEMPLICE SIMULAZIONE:

QUANDO GIOCHI A TFX LA PRIMA COSA CHE TI COLPISCE É LA MINUZIOSA ACCURATEZZA DEL PAESAGGIO, PER NON PARLARE DELL'INCREDIBILE REALISMO E DELLA VELOCITÀ DI GIOCO. LA VISTA ROTAZIONALE A 360° DELLA CABINA, LA POSSIBILITÀ DI PERSONALIZZARE L'APPARECCHIO E DI FARE RIFORNIMENTO IN VOLO SONO SOLO ALCUNE DELLE INNUMEREVOLI CARATTERISTICHE CHE LO RENDONO SUPERIORE.

AL COMANDO DELLE FORZE D'INTERVENTO AEREE DELL'ONU HAI IL COMPITO DI ASSICURARE LA PACE IN ALCUNI FRA GLI SCENARI POLITICI A MAGGIOR RISCHIO. AVRAI A TUA DISPOSIZIONE UNO FRA I TRE AEREI PIU' COSTOSI ESISTENTI:

EUROFIGHTER 2000

F-22

F-117 STEALTH FIGTHER

IBM PC & COMPATIBILE - 386 25 MHZ O SUPERIORI
2 MEGA RAM - VGA - DISCO RIGIDO - DOS 5.0 O SUPERIORI
SUPPORTA SCHEDE SONORE ADLIB, SOUNDBLASTER E ROLAND LAPC1.

PC CDROM

DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean

DIGITAL IMAGE DESIGN

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

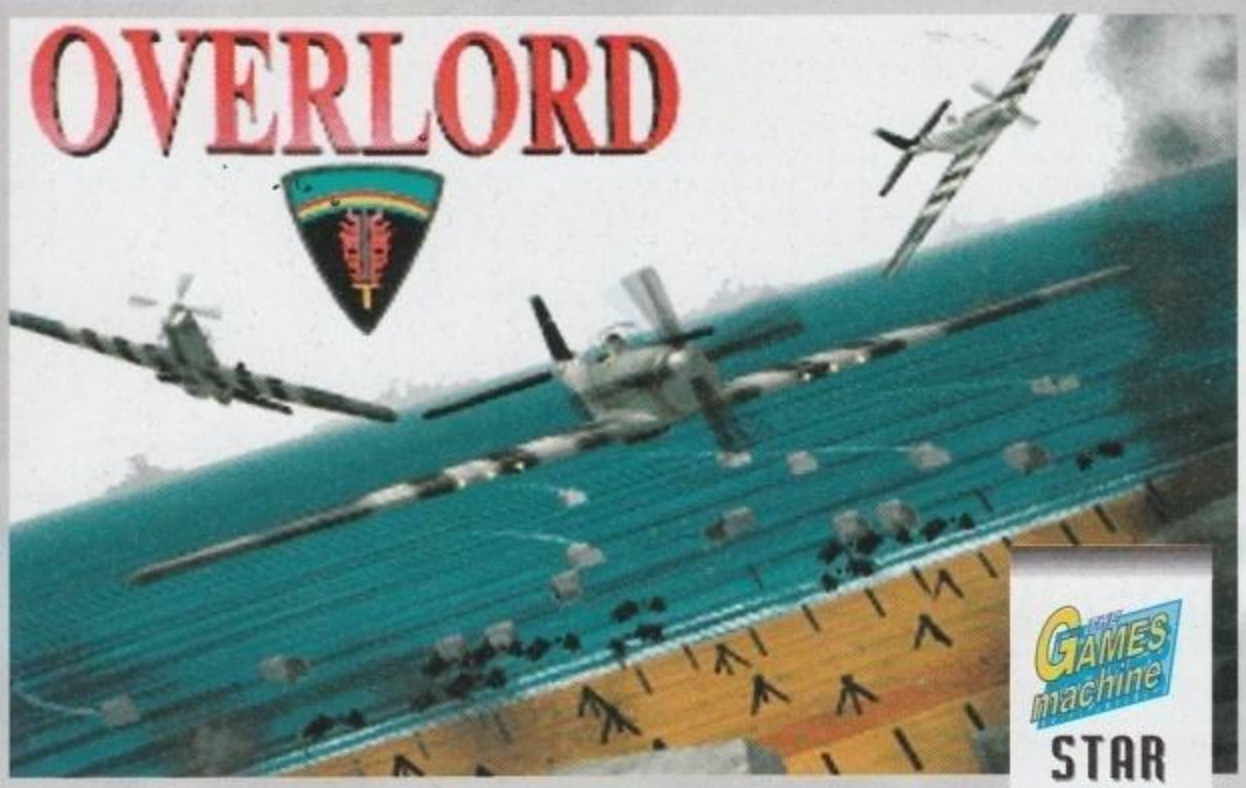
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OVERLORD



Come per i mondiali di calcio, che quadriennualmente inducono tutte le software house del mondo a sfornare valanghe di giochi di calcio, anche la Virgin s'è fatta prendere da una sorta di "smania commemorativa", ed ecco che in prossimità del cinquantesimo anniversario dello sbarco in Normandia ha ben pensato di dedicare un simulatore di volo all'operazione Overlord, storicamente determinante per la vittoria delle forze alleate.

Games machine STAR PLAYER 90-94

"Ciao Danielle come va?" "Bene grazie e tu?" "Sai, ultimamente ho una tremenda voglia di volare..." "Ok, penso proprio di avere per le mani quello che fa per te!!!".
Ed io mi chiedo: perché mai la Virgin alla frase "Ho una tremenda voglia di volare" offre un viaggio in California a Max e un semplice simulatore di volo al sottoscritto? Mah, misteri dell'angusta e tetra vita redazionale... Fatto sta che mentre Max è in procinto di andare a fare una visitina alla Trilobyte dall'altra parte dell'oceano, il sottoscritto (e non che la cosa mi dispiaccia, anche se farei volentieri cambio!) si appresta a recensire un simulatore di volo decisamente interessante, non tanto per l'ambientazione (seconda guerra mondiale, più precisamente Aprile 1944) quanto per la tecnica che sfrutta la grafica SVGA non soltanto per i menu, ma anche per il gioco vero e proprio.
Senza ulteriori indugi quindi comincio a parlare di Overlord, il nuovo simulatore che la Virgin ci propone. Parto dicendovi che gli autori sono gli stessi Rowan che hanno curato un annetto e mezzo fa la produzione di Reach for the Skies, un gioco di simile ambientazione storica, ma decisamente inferiore sia per quanto riguarda la tecnica che la giocabilità.
Overlord è, oltre al nome del gioco, il nome della campagna che le forze alleate intrapresero nell'Aprile 1944, a danno delle forze tedesche. Ora, senza stare a rispolverare pesantissimi libri di storia, trattandosi peraltro di eventi ampiamente descritti nel manuale del gioco, cominciamo a dare un'occhiata a questo nuovo simulatore. Simulatore che una volta installato su hard disk ci catapulta immediatamente nel bel mezzo della campagna antitedesca.
Ci troviamo più precisamente all'interno della base operativa di Tangmere che costituisce, alla fin fine, il menu principale; da qui possiamo infatti accedere a tutte le varie sezioni. Ma state attenti, perché a volte questa stessa base potrebbe venire attaccata dalle forze aeree nemiche; in questo caso potrete comportarvi in due modi, il primo consiste nel fregarvene di tutto e continuare a fare quello che stavate facendo (ad esempio andare a farvi un pisolino nella vostra cameretta...), sperando di non venire uccisi da qualche colpo vagante, il

secondo nel salire a bordo del vostro macinino privo di HUD, radar e gingillini simili per lanciarvi all'attacco del nemico. Chiusa questa parentesi chiarificatrice andiamo a visitare il nostro quartier generale: nella Dispersal Area potrete dare un'occhiata al numero di aerei che avete tirato giù a suon di mitragliatrice (i missili, inutile dirlo, non esistevano ancora) e ai bersagli a terra danneggiati (magari anche con le bombe, visto che almeno quelle nel 1944 già esistevano). All'interno di quest'area potrete anche accedere al Log Book, una specie di diario con annotate tutte le missioni che avete portato a termine con i vostri eventuali commenti, e infine la Notice Board vi consentirà di trasferire il vostro pilota a un altro squadrone (in pratica potrete cambiare aereo, la scelta è tra Spitfire, Mustang oppure Typhoon). Altra costruzione con la quale potrete interagire è la Gate House: qui potrete salvare, ricominciare una nuova partita oppure

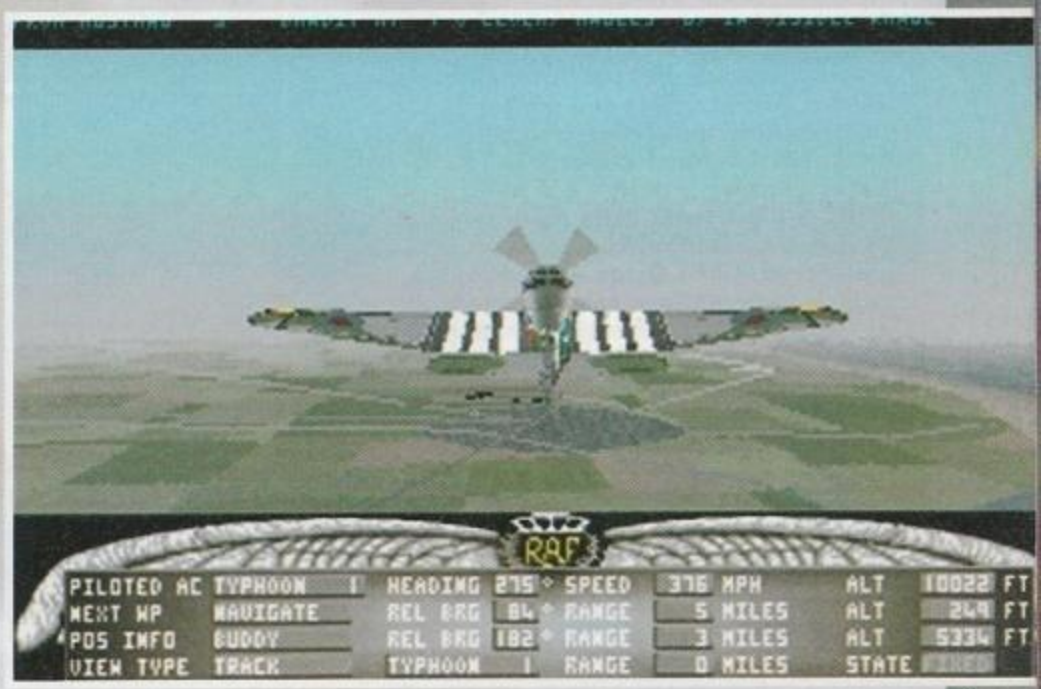
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

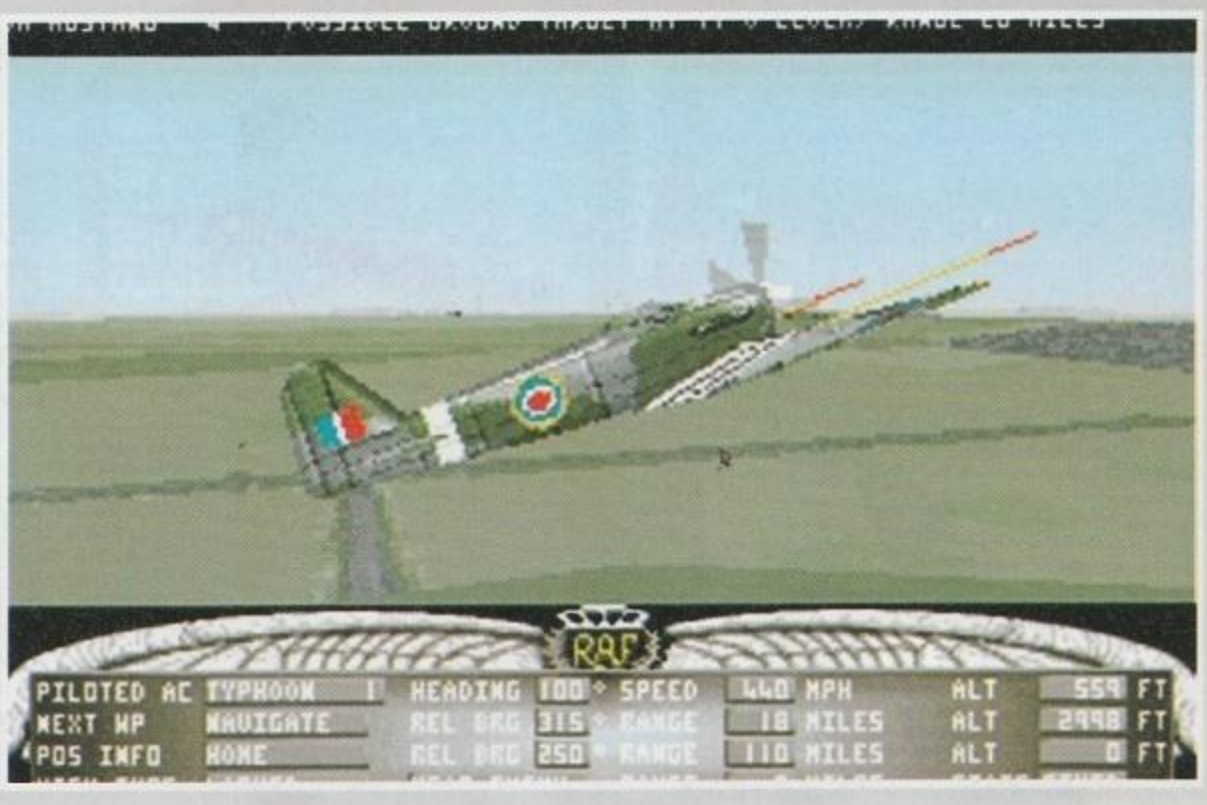
decidere di uscire dal gioco.
Al termine di alcune missioni vi verrà poi richiesto di presentarvi al CO's Office. La prima volta che mi sono imbattuto in una richiesta simile ho subito pensato al peggio; e infatti... ho ricevuto un rimprovero per aver fatto saltare per aria l'aereo di un mio commilitone (quante storie, uno più, uno meno). La seconda volta, sicuro di aver portato a termine la missione senza errori ecco che mi sento convocare nuovamente. Mi preparo comunque al peggio e clicco sull'edificio: questa volta ricevo una promozione; non c'è da spaventarsi quindi, anzi, se siete sicuri di aver fatto tutto come si deve gioitene visto che sono in arrivo medaglie, promozioni o informazioni confidenziali che vi potranno essere

utili nei prossimi incarichi.
Una volta terminata una missione e fatto rapporto potrete finalmente concedervi un attimino di (si spera) meritato riposo nel vostro alloggio, dove avrete accesso al lettino del perfetto pilota (per farvi un pisolino fino al giorno successivo) e al diario (da non confondere con il Log Book che trovate nella Dispersal Area), sì un diario, proprio quella cosa con tante pagine bianche che aspettano di essere riempite con le riflessioni del proprietario: l'utilità effettiva all'interno del gioco è quella di tenervi aggiornati sugli eventi del giorno e sulle voci che circolano nella base.
Muovendo il puntatore all'interno del perimetro della base noterete inoltre che è possibile accedere alla torre di controllo, ma a cosa servirà mai? Sostanzialmente ci troviamo dinanzi a un editor di missione, che vi permetterà di esercitarvi prima di intraprendere la campagna vera e propria. Molto utile all'inizio...
Ultimo, ma decisamente importante edificio è l'Operations Room, qui ascolterete il briefing di ogni missione e il discorso di benvenuto ai nuovi piloti (questo quando comincerete a giocare). Se poi doveste avere qualche particolare richiesta di informazioni aggiuntive potrete avere un briefing dell'operazione Overlord, un briefing dei velivoli disponibili o decidere se esaminare i filmati di una particolare missione (già, potrete anche videoregistrare le missioni per far vedere ai vostri amici cosa siete capaci di fare).
Questo per ciò che riguarda la base di Tangmere e le opzioni presenti nel gioco.
Una puntualizzazione va fatta ora per quello che riguarda lo schema di gioco vero e proprio: solitamente in un simulatore di volo si vestono i panni di un pilota, impersonificandolo per tutta la sua carriera fino alla morte o alla fine del servizio. Falcon 3.0 vi permetteva invece di seguire la campagna impersonando più piloti, nel senso che, morto uno, lo si sostituiva e la campagna poteva continuare a seguire il proprio corso. Overlord si avvicina proprio a questo tipo di concezione di simulazione, piuttosto impersonale, ma decisamente più vicina al pilota di quanto fosse Falcon 3.0. Dovete infatti sapere che all'inizio del gioco impersonerete tale Bill Scott, se doveste morire continuerete impersonando Jack Goodwin e infine, come ultima possibilità, Sandy Wallace. Avrete quindi a vostra disposizione tre vite. Ma non è finita qui: se durante una missione vi doveste trovare in pericolo di vita, avrete modo di teletrasportare il vostro pilota su un altro aereo per continuare così la missione. Questo espediente non è certo realistico, però aggiunge una certa flessibilità all'intero gioco, se siete dei puristi della simulazione nessuno vi dice di avvalervi di questa opzione, se invece siete novellini l'implementazione di questa caratteristica non potrà che farvi piacere.
La schermata delle opzioni (accessibile in qualsiasi momento, sia in volo che a terra) è davvero completa e vi permetterà di settare tutti i parametri che vi possono venire in mente: il tipo di missione (ce ne sono 8 tipi diversi, dovreste trovare un nella pagina seguente), il grado del vostro pilota (più alto è più difficili saranno le missioni), se disporre o meno di carburante illimitato, se la risposta dei motori debba essere realistica o meno, se debba venire attivato o meno il modo "invulnerabilità", se la quantità di armi dovrà risultare limitata o illi(mitata) eccetera eccetera. In pratica lo schermo delle opzioni rappresenta il cuore stesso di tutta la simulazione.
Ed occupiamoci quindi delle missioni. Inutile dire che sono presenti i soliti fantastiliardi di visuali esterne, però ve lo dico lo stesso, così come vi dico che tutti e tre gli aerei hanno i cockpit differenti (ora voi direte "bella scoperta", ma ad esempio TFX non aveva questa, banalissima, caratteristica). Lo



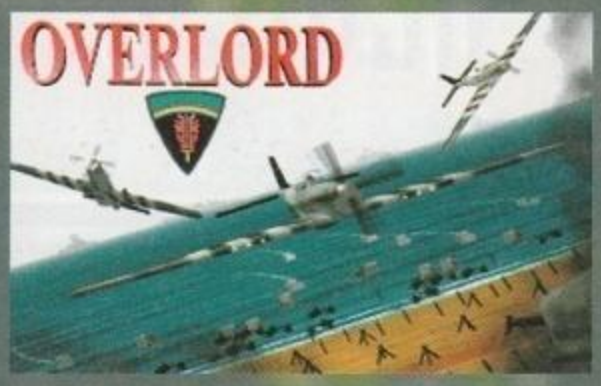
svolgersi di ogni missione è abbastanza classico: si decolla dalla propria base, bisogna allinearsi con un certo numero di waypoint, distruggere i bersagli previsti e quindi atterrare. Unica caratteristica forse un po' meno canonica è rappresentata dalle comunicazioni via radio, queste sono davvero dettagliate e numerose, vi informano di eventuali bersagli a terra, di aerei nemici nelle vicinanze e così via... chiamiamolo pure "radar vocale".
A questo punto della recensione mi sembra di avervi davvero detto tutto, vi rimando quindi al commento e ai box sparsi per le prossime due pagine...

Stefano "BDM" Petrullo



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



QUALITA' ROWAN

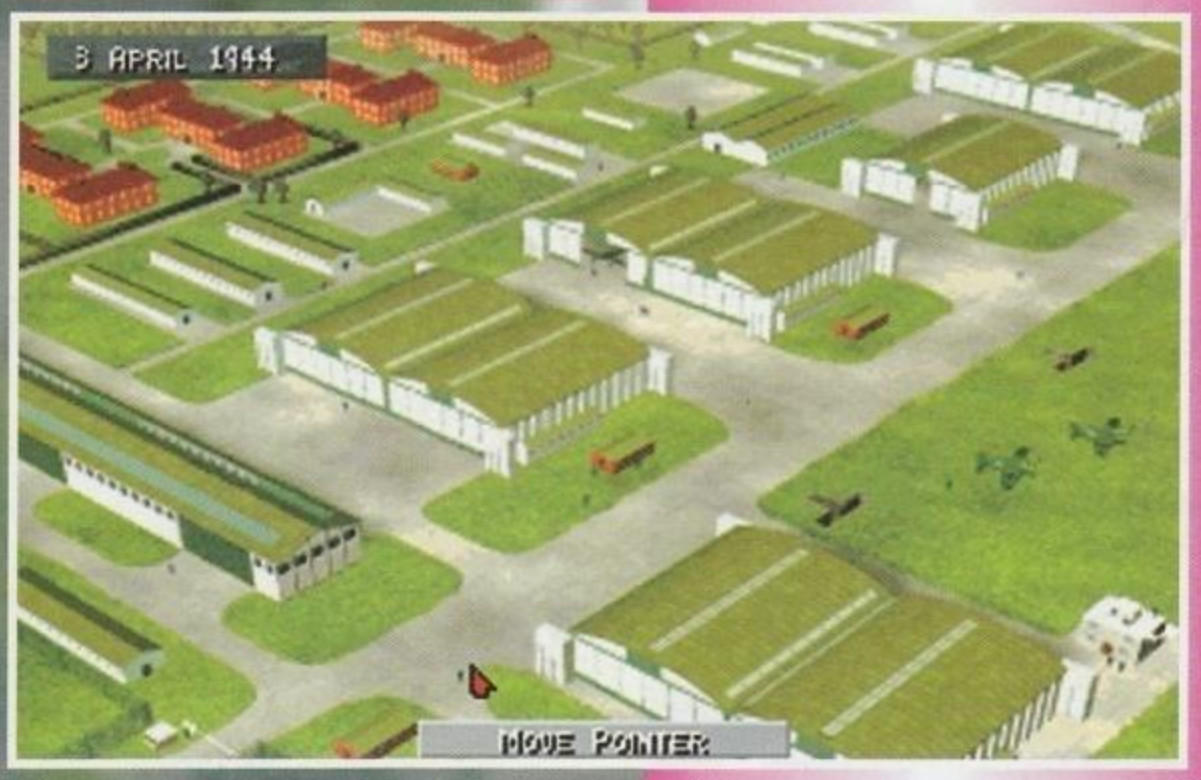
Già, perché se è vero che Ron Hyde, Managing Director della Rowan Software, non ha mai messo piede su un aereo, è anche vero che tutto il team di programmazione si è impegnato non poco per tirare fuori un gioco del calibro di Overlord (tutto questo senza dimenticare i precedenti Flight of the Intruder e Reach for the Skies). Vi basti sapere che gli autori del gioco hanno girato musei e hanno consultato decine di libri diversi riuscendo a raccogliere oltre centotrenta immagini d'epoca diverse, che sono servite a illustrare le fasi d'intermezzo di Overlord con risultati davvero confortanti.
Il team di programmazione è così suddiviso: Ron Hyde per il design e il codice, Mary Hyde si è occupata della realizzazione del mondo 3D, Paul Dunscombe ha pensato alle animazioni, Chris Orton al landscape e alla grafica, Andy McCann ha realizzato le forme di tutti gli oggetti presenti nel gioco (edifici e così via), Jim Taylor ha programmato il tutto aiutato da Steve Tickle e Dave Whiteside (che si sono occupati della gestione dell'interfaccia utente).

SBARCANDO SULL'AMIGA

Buone notizie anche per quanto riguarda i possessori Amiga, visto che la versione1200 è prevista per la fine dell'estate e, a detta dei programmatori, si rivelerà di pari qualità assoluta. Attualmente si sta ancora decidendo se porre l'accento più sulla grafica degli aerei o del paesaggio... io penso che quest'ultimo sia decisamente importante per la riuscita stessa della simulazione. Ad ogni modo, se i Rowan manterrano le promesse finalmente anche l'Amiga potrà avere un simulatore di volo degno di tale nome (ricordando ai meno attenti che stiamo tutti quanti ancora attendendo un certo TFX...).

UN GIRO TURISTICO ALLA BASE DI TANGMERE

Come ho già detto all'interno della recensione dalla base di Tangmere è possibile accedere a una vasta gamma di locazioni indispensabili per il proseguimento della campagna.
GATEHOUSE: da qui potrete salvare, ricominciare il gioco o uscire al Dos.
DISPERSAL AREA: da qui accederete alle statistiche della missione e potrete anche, eventualmente, cambiare il velivolo da pilotare.
CO'S OFFICE: centro nevralgico delle informazioni ufficiali non riguardanti le missioni vere e proprie. Qui riceverete, a seconda del vostro comportamento in volo, promozioni, medaglie, informazioni ufficiali e, perché no, rimproveri...
OPERATIONS ROOM: da qui potrete accedere al briefing di missione, ai dettagli della campagna e ai filmati.
BEDROOM: è il vostro loculo, o la vostra prigione nel caso veniste sospesi dal servizio.
FLIGHT: la pista di lancio da dove potrete decollare per affrontare la missione assegnatavi.
TOWER: indispensabile per fare un po' di pratica, qui potrete facilmente editarvi un paio di missioni di addestramento.



MISSIONI PER TUTTI I GUSTI

Se qualche d'uno si chiedesse che genere di incarichi vi possano venire attribuiti in una simulazione come questa la risposta non sarebbe certo il trasportare la posta da un aeroporto all'altro, statene certi!
Esistono infatti 8 tipi principali di missioni differenti.
CIRCUS: sono le missioni che comportano la scorta di bombardieri atti a colpire tratti ferroviari, aeroporti, ponti o altri bersagli logistici di varia natura.
TRANSPORTATION PLAN: missioni di supporto alle circus, nel caso un bersaglio venga danneggiato, ma non distrutto, verrete inviati a dargli il colpo di grazia...
RANGER: sono le classiche missioni di ricognizione, volate sopra la Francia alla ricerca di tedeschi da friggere.
RODEO & RHUBARB: missioni atte a colpire i bersagli sulla costa, le Rodeo coinvolgono generalmente una quantità maggiore di aerei delle Rhubarb.
TRAIN: missioni di ricognizione che hanno come obbiettivo dei particolari convogli ferroviari.
BRIDGE: missioni di attacco nei confronti di uno degli otto ponti principali che attraversano la Senna. In queste missioni il vostro aereo sarà equipaggiato di rockets (nel caso del Typhoon) o bombe (se siete a bordo di uno Spitfire o di un Mustang), e sempre in queste missioni sarete anche scortati da altre unità.
RADAR: simili come evolversi alle missioni Bridge, l'unica differenza è che qui lo scopo sarà colpire, distruggendole, una delle otto stazioni radar tedesche.
ROADSTEAD: missione di pattugliamento ai danni di navi e imbarcazioni in generale.

IL PIENO PER FAVORE... E DIA UN OCCHIATA AI FLAP!!!

Ecco qui di seguito una breve descrizione dei tre velivoli che potrete pilotare durante il gioco:
MUSTANG P51B: Aereo alleato molto versatile e adatto sia al bombardamento che al comune dogfight (aspetto in cui comunque eccelle particolarmente). Può trasportare fino a 279 galloni di carburante ed è leggermente più veloce, a parità di consumi, dello Spitfire.
TYPHOON: Si può dire che questo aereo sia stato il primo vero antenato dell'A10, adatto al bombardamento (non per niente è stato il veicolo di punta per quello che riguarda gli attacchi al suolo) è un velivolo discretamente buono e maneggevole, armato di potenti mitragliatori e rocket... Forse un po' meno agile degli altri due, ma sicuramente più cattivo!
SPITFIRE: A mio parere leggermente inferiore per quanto riguarda le performance generali al Mustang, lo Spitfire riesce comunque ad avere delle caratteristiche che lo rendono indicato per gli scontri a cielo aperto, questo grazie ai due cannoni da 20mm e ai 4 .303 Browning.

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

IL COCKPIT, QUESTO SCONOSCIUTO

Effettivamente il cruscotto di un aereo non è proprio uguale a quello di una tradizionale utilitaria, ma forse qualche analogia c'è andiamo a vedere.

TACHIMETRO: L'indicatore di velocità, in miglia, ha un fondoscala leggermente superiore a quello cui siamo abituati a bordo delle nostre vetture, ma nemmeno più di tanto...

ALTIMETRO: Vi informa sull'altezza del vostro aeroplano, altamente sconsigliato raggiungere il valore zero se non in seguito a un atterraggio perfettamente riuscito.

ORIZZONTE ARTIFICIALE: Illustra l'imbarcamento dell'aereo rispetto al suolo (molto utile in condizioni di scarsa visibilità).

INDICATORE DI RISALITA: Fornisce l'angolo di inclinazione con il quale il vostro velivolo sale (o scende).

OROLOGIO: Sapere che ore sono è sempre importante...

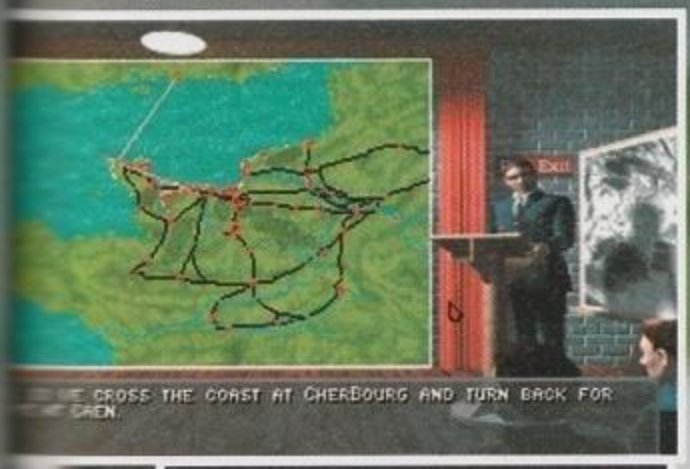
INDICATORE DI CARBURANTE: Indica la quantità di carburante che vi rimane prima che il motore si svegli e dica "Ciao cocco, ho sete e sonno, buon viaggio all'inferno".

BUSSOLA: E qui mi sembra che non ci sia davvero niente da dire...

CONTAGIRI: Indica i giri del motore, evitate di tirarlo inutilmente, anche perché questo comporta un pronunciato consumo di carburante

DISPLAY DI POSIZIONE: Indica la posizione dei timoni di coda. Imparare ad utilizzarli correttamente risulterà fondamentale sia in fase di atterraggio che di combattimento.

Ecco un attacco a terra, notate la tecnica utilizzata per il landscape, brush abbastanza piatte su cui poggiano gli edifici, realizzati a poligoni per non perdere troppo in termini di fluidità.



Questa strana mappa piena di righe colorate rappresenta il teatro dell'operazione Overlord, la riga rossa indica il percorso che dovrete seguire.

Una delle spettacolari visuali esterne, pregevole l'idea di tenere informato il giocatore su come stia andando il volo, un po' meno pregevole ridurre di quasi metà l'area dell'azione...

Per non perdere di vista l'avversario è possibile, sfruttando questa particolare visuale, puntare il vostro sguardo sull'aereo avversario e seguirlo in qualunque direzione questo si sposti.

Avreste mai pensato che gli aerei della seconda guerra mondiale avessero anche lo specchietto retrovisore? Overlord vi dimostra quanto possa essere utile un oggetto tanto comune: a causa della mancanza del radar infatti, questo era l'unico mezzo per controllare che nessun crucco si posizionasse alle vostre spalle per traforarvi di sorpresa la carlinga.

PC

Personalmente detesto i simulatori di volo d'epoca, quelli cioè ambientati nel corso della prima e seconda guerra mondiale. E allora voi mi chiederete di giustificarvi il voto. E io vi dico (anzi, vi scrivo) che questo simulatore mi piace, mi piace perché è flessibile, un gioco con una struttura sufficientemente aperta da attrarre chiunque ami gli aerei. Quando ho installato il tutto sono rimasto davvero allibito dalla realizzazione tecnica: sul nostro 486 DX2 66Mhz Local Bus Overlord gira in SVGA 640*400 più velocemente di Pacific Strike che, fatemelo dire, rappresenta un netto passo indietro della Origin. Tornando a Overlord, come ho già detto, la grafica risulta veloce, non particolarmente fluida certo, ma stiamo parlando di una risoluzione ancora adoperata pochissimo nei simulatori di volo (un inciso: a causa di un problema di natura tecnica le foto che vi presentiamo sono solo in bassa risoluzione, non che anche così il dettaglio sia da buttar via, anzi!). Un elogio quindi alla Rowan che dopo il mediocre Reach for the Skies è riuscita a meritarsi gli applausi di tutti grazie a un gioco che sfrutta un engine davvero interessante (mostruosa evoluzione di quello presente nel precedente gioco), certo ancora soggetto a ottimizzazione (penso infatti che si possa ancora migliorare), ma di notevole importanza.

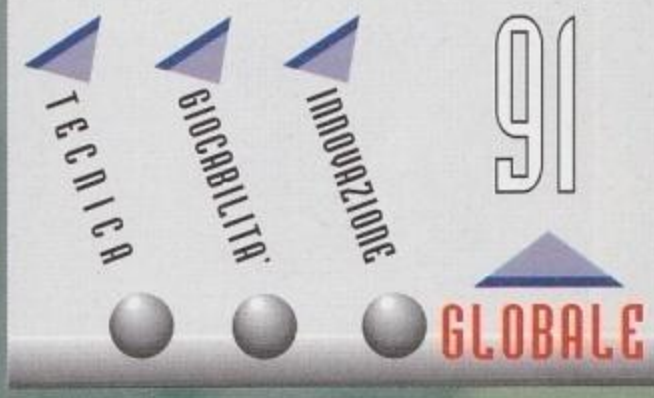
Ottimo giudizio anche per ciò che riguarda il modo 320*200, meno spettacolare, ma decisamente più fluido.

Per quello che riguarda la grafica in-game non ho particolari commenti: eccellenti le brush degli aerei, sempre dettagliatissime e di grande impatto, landscape di sfondo discretamente vario anche se forse un po' troppo piatto. La base di Tangmere è realizzata in modo adeguato, gli edifici sono disegnati magistralmente, così come gli interni e il vario arredamento, manichini compresi. Sì, avete letto bene, manichini; tutti i vostri compagni infatti assomigliano a dei poveri beoti con le facce scolpite e sempre sorridenti, dei soldati probabilmente imparentati con Pinocchio... poco male, non si può certo avere tutto dalla vita.

Le musiche e gli effetti che accompagnano il gioco sono adatti allo scopo.

Discorso un po' più complesso per quanto riguarda invece la giocabilità, come gran parte dei simulatori di volo anche Overlord risente del periodo di "familiarizzazione", avrete infatti bisogno di un po' di tempo per riuscire a conoscere il vostro mezzo e trarne il massimo... in questo periodo dovrete essere pazienti e applicarvi per riuscire a superare le prime missioni. Il divertimento è comunque assicurato dopo questo breve periodo di apprendimento!

Detto in poche parole: senza ombra di dubbio il miglior simulatore di volo ispirato alla seconda guerra mondiale, sia per fedeltà storica che per realizzazione tecnica.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cosa fareste se la biosfera del vostro pianeta natale fosse talmente danneggiata dall'inquinamento da collassare, se i Paesi dello stesso subissero delle rivolte interne e parte della popolazione fosse sfrattata, costretta a cercare una casa verso altre stelle? Io giocherei a Reunion!

REUNION

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Al Centro di Arte Antica di New Earth, si sta tenendo una conferenza sulla storia della colonia di questo pianeta. E' il professore di storia a parlare: "Verso la fine del 20° secolo la biosfera terrestre cominciò a collassare, dato l'alto grado d'inquinamento raggiunto fino a quel momento..."; durante il trascorrere degli anni, tutte le forze del pianeta si vedevano impegnate per cercare una via di scampo in gradi di salvare il pianeta e, naturalmente, tutta la popolazione terrestre. Un dispositivo capace di produrre ozono in modo repentino fu inventato verso l'anno 2109, con lo scopo di richiudere il buco dell'ozono (se non c'era il buco dell'ozono non eravamo contenti?). Gradualmente, comunque, i problemi della Terra vennero quasi del tutto risolti e gli abitanti poterono vivere un periodo di relativa prosperità. Passò qualche altro secolo e, nel 2563, lo sviluppo tecnologico era talmente avanzato (per intenderci: talmente avanzato da far fare finalmente il caffè al nostro computer...) da permettere ai Laboratori di Ricerche Nucleari del U.N. (l'ONU era infatti diventato un organo potentissimo, capillarmente diffuso ed efficiente: come adesso, no?) di combinare con successo, pensate un po', gli elementi della teoria del Campo Unificato di Einstein con antimateria fisica, sviluppando un nuovo tipo di propulsione per navi spaziali; la nuova forma di potenza fu letteralmente chiamata Warp (sì proprio quella di Star Trek, e proprio quella che sarà montata, in un futuro lontanissimo, anche sulle reali navi spaziali... sogna, sogna!). La storia, come prevedibile, prosegue con la scoperta di nuovi pianeti intorno ad altri sistemi stellari. Vennero fabbricati vascelli in grado di supportare una popolazione di 1500 persone, e involati verso i nuovi pianeti. Ci fu anche un incontro conclusosi, si pensa tragicamente, quando, intorno al 2589 e dopo 14 anni di navigazione, l'Explorer 1 si imbatté in qualcosa che la distrusse, probabilmente una razza aliena.

Questa è la sezione di gioco principale, quella da cui diramate gli ordini. Il vostro personaggio è quello al centro, con la possibilità di determinarne il sesso all'inizio, attorno a lui i quattro consiglieri che vi supporteranno durante la vostra campagna.

Questo è il menu dove scegliere i vostri consiglieri, in questo caso quelli della guerra. La scelta è fra tre elementi per ognuna delle quattro categorie; il loro salario varia a seconda della loro qualificazione.

Al bar del Centro di controllo potrete facilmente recuperare utili informazioni sia dal barista che dalle vostre spie, basta pagarle.

Da questa finestra potete dirigere la vostra flotta di astronavi, diversificate per tipo. A seconda dell'icona rappresentata sulla griglia potrete risalire allo status di ogni singola unità.

Diversa sorte toccò all'Explorer 2. Tornata sulla Terra dopo aver scoperto diversi pianeti abitabili, per qualche sconosciuto motivo trovò la popolazione terrestre terribilmente mutata, a tal punto da costringere l'equipaggio ad abbandonare il pianeta. "Così l'Explorer 2 trovò un nuovo pianeta e gli abitanti vi costruirono una colonia autosufficiente, New Earth...".

Intanto il nuovo presidente di New Earth era stato appena eletto: di lui si sapeva solo che era un accanito lettore di TGM, la rivista del futuro (Max, mi pagano per tutta questa pubblicità indiretta?).

Il presidente di New Earth non è esattamente un presidente di stato, ma assomiglia più che altro a un primo cittadino della colonia. Assume infatti dei compiti somiglianti a quelli di un sindaco, con l'unica differenza che tutto il suo lavoro è finalizzato alla ricerca della vecchia Terra e alla riappacificazione con la sua nuova popolazione. Insomma, deve tentare una riunificazione per porre termine all'esilio forzato su New Earth (chissà poi perché se ne vogliono andare, visto che la loro colonia è un paradiso terrestre...).

Non l'avreste mai detto che l'incarico di mega-presidente-arcangelo della situazione sarebbe capitato a voi, vero? Bel lavoro: pensate che sarete costretti, per qualche anno del tempo universale (e per qualche decina di ore del tempo umano), a vivere nel sistema di Amnesty (il sistema di New Earth, dove vi trovate inizialmente) per poi iniziare una lunga corsa attraverso svariati sistemi stellari, contrastando e trattando con razze aliene intelligenti, fino a giungere (se scrivo "la dove nessun uomo è giunto prima", mi uccidono...) al Sistema Solare. A proposito del vostro sistema di pianeti e pianetoni: Amnesty è composto da un numero molto più grande di corpi celesti, solo che li scoprirete quando i vostri scienziati svilupperanno i satelliti e le sonde. Inizialmente potrete osservare Klatoo, roccioso e caratterizzato da un alta temperatura superficiale, Zeus, la cui superficie acquosa occupa il 90% del totale e Apollo, satellite di New Earth, letteralmente costituito da minerali (i più comuni): l'unico problema è che dovete colonizzarlo, ma non avete ancora i mezzi per farlo.

Cosa dovrebbe fare il bravo presidente per portare a termine la sua missione? Beh, intanto potrebbe sviluppare in modo adeguato il suo caro avamposto

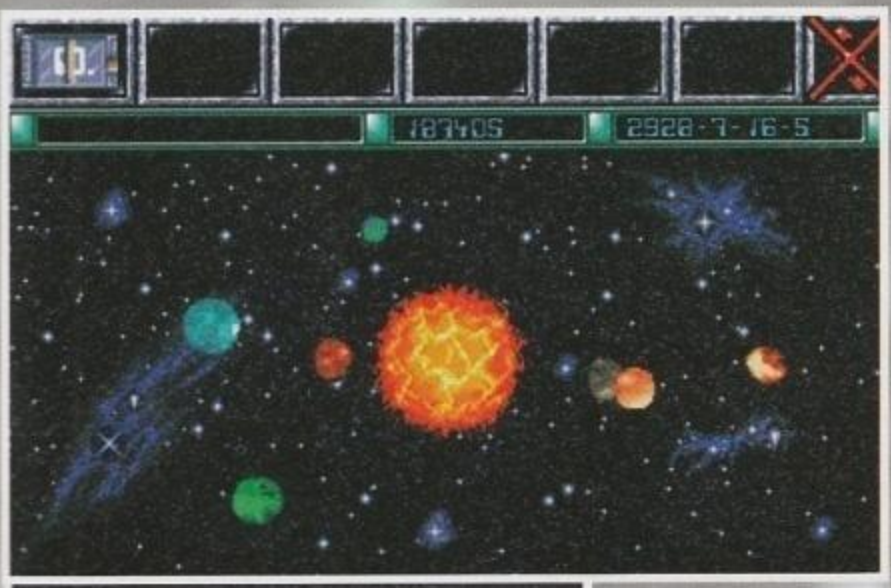
Ecco il menu di produzione dei dispositivi e delle astronavi: a destra, quando lanciate il comando di acquisto, vengono rappresentati i relativi costi in termini di crediti e di minerali.

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa foto rappresenta il menu di assembramento della flotta: tramite questa schermata potrete determinare la composizione di ogni singola flotta.

Il cockpit qui rappresentato ha solo due funzioni, ovvero quelle di atterraggio/decollo e quella di movimento. Durante gli spostamenti verrà visualizzata la mappa stellare dove poter cliccare sul pianeta di destinazione.

coloniale.
Come nel caso di una giunta comunale, anche qui il presidente ha bisogno dei suoi consiglieri: la scelta è abbastanza complicata perché, se da un lato potete assumere dei sapientoni laureati con 110 e lode all'università, dall'altro non potete pagarli, visto che inizialmente possedete 100000 crediti scarsi. Dovrete così accontentarvi dei novellini o, al massimo, di quelli con un livello culturale medio. Ma vediamo un po' quali e quanti sono i consiglieri e perché dovreste assumerli tutti.
I consiglieri per lo sviluppo tecnologico sono i più importanti, dato che senza tale sviluppo la vostra colonia non avrebbe niente da inventare o da produrre, quindi resterebbe ferma all'età della pietra. Il migliore è Klatoo, lo stesso ricercatore che ha scoperto uno dei pianeti nel vostro sistema; gli altri consiglieri, a differenza di quelli per lo sviluppo, potete assumerli in un altro momento, ovvero quando si avvicina la minaccia di una guerra (allora potreste decidere di assumere MACH, un cyborg, 300000 crediti, e anche un consigliere per la flotta spaziale) o quando non sapete più che cosa costruire potete assumere un consigliere per i fabbricati o fare altre due cose: ascoltare la voce della popolazione, facendo fuori tutti i soldi e non ascoltarla, rischiando il linciaggio. Comunque potete aumentare il livello culturale dei vostri consiglieri mandandoli all'università.
Adesso viene il bello: per poter costruire, dato che ancora degli dei non lo siete e nemmeno avete sotto gli occhi Populous, avete bisogno della materia prima, che si ricava dagli elementi situati sotto la superficie dei pianeti; fra le tante cose che potete costruire nella vostra colonia inizialmente ci sono anche le miniere: alcune sono già disponibili all'inizio, ma non sono logicamente sufficienti per estrarre il quantitativo necessario ad ottenere una riserva che vi permetta di realizzare astronavi e fabbricati. Fra gli elementi più rari troviamo il Texon, di vitale importanza per costruire le astronavi più grosse, e l'Energon, solitamente impiegato per le armi pesanti, ma anche per i vascelli. Di Lepitium, utilizzato per la fusione, ne avete a volontà, ma solo su pochi pianeti. Ricordate poi che ogni miniera dovrebbe essere guidata da un droide, che ne velocizza i procedimenti. Dovrete attendere comunque l'invenzione delle navi-cargo giganti, per caricare e scaricare in breve tempo un enorme quantitativo di minerali.
Una nota che farà felici tutti gli amanti di Dune II: la visuale del territorio (in pratica dove costruite gli edifici e dove passerete la metà del tempo), ma anche il tipo di grafica, è identico a quello del gioco della Westwood, anzi oserei dire che, se ci fossero stati dei veicoli da muovere (per la serie: ci piacciono le cose semplici) sarebbe stato addirittura migliore.



Il sistema stellare di Amnesty, con tutti i suoi pianeti...

Ecco come si presenta la superficie dei pianeti colonizzati in Reunion: notate i particolari degli edifici, per i quali vi rimandiamo all'apposita mappa.

Tutti gli avvenimenti sono naturalmente concatenati, ovvero, la scoperta di una razza aliena potrebbe dipendere da quante tonnellate di Raenium avete estratto: non si può sviluppare e produrre un mezzo spaziale capace di trasportare satelliti e cosette varie se prima non si è sviluppata l'idea stessa: l'invenzione di quel particolare veicolo spaziale; inoltre l'idea potrebbe essere venuta in mente al vostro consigliere dopo che avete tentato di spedire da New Earth un satellite fino a un pianeta lontanissimo e che non è mai arrivato per mancanza di carburante. E ancora lo stesso satellite non poteva essere inventato se prima il vostro osservatorio terrestre non scopriva dei nuovi pianeti. Capito?
Comunque c'è di buono che sarà la voce di una gentile signorina (una specie di SAL 9000, in un certo qual modo si tratta della sorella di HAL, in "2010, l'anno del contatto") ad avvisarvi di ciò che sta accadendo (ovvero riferirvi le operazioni che state svolgendo, avvertirvi della scoperta di nuovi dispositivi, ecc.). In ogni caso i passi da compiere per una buona riuscita della vostra missione sono predefiniti; quello che non potete sapere è quando li compirete.
Sarà inoltre importantissimo anche l'incontro con razze aliene diverse, soprattutto quella dei Gianosiani, composta da omini bianchi, magri con grandi occhi neri (l'avrete sicuramente riconosciuta anche dalle foto: è la razza aliena più sfruttata nei film, nei romanzi e addirittura nei trattati scientifici e questo non è giusto, anche gli alieni devono essere tutelati! Chiamate il WWF!!!). Quando incontrerete questa razza, molto probabilmente avrete già combattuto la vostra prima battaglia contro degli alieni ai quali non piace la vostra faccia, gli stessi che rompono le uova nel paniere anche ai Gianosiani. Questi ultimi, non riuscendo a difendersi da soli, vi regaleranno un po' della loro tecnologia, in modo da aiutarli nella guerra, ma il resto di questa piccola storia lo scoprirete da soli (e comunque ci sono tante altre piccolo storie nel gioco, che non lo fanno sembrare un semplice (... ehm...) gioco di strategia, ma lo arricchiscono con un supporto quale potrebbe essere appunto quello di una piccola avventura, con trame filante e senza troppi intoppi).
Ah, dimenticavo, dato che i programmatori hanno soppresso la possibilità di pilotare un caccia nello spazio, hanno preferito lasciarvi il piacere di combattere da soli le invasioni a terra, con tanto di truppe da comandare, carri armati, ecc. ecc..
Intanto le invenzioni proseguiranno fino a farvi scoprire l'iperguida (per eseguire i salti nell'iperspazio) e i galeoni (astronavi giganti, coloniali, capaci di eseguire il salto nell'iperspazio e dotate di un raggio-faro traente che permette ai piccoli vascelli che le seguono, di praticare il salto pur non avendo l'iperguida): con queste due invenzioni sarete in grado di passare al secondo sistema stellare (Phoenix...) dove ripeterete le stesse operazioni di colonizzazione effettuate in precedenza, con le difficoltà aggiuntive che comporta l'aver scoperto dei nuovi mondi, chessò: radiazioni al suolo da cui non potete difendervi, pianete perfetti per viverci ma pieni di rocce sulle quali non potete costruire e, naturalmente, nuovi alieni.
Il gioco naturalmente prosegue così, di giorno in giorno, fino al ritorno a casa, sulla Terra. Ma non si starà meglio in mezzo allo spazio?

L'Info del pianeta su cui vi trovate, con i dati di temperatura, dei giacimenti, popolazione, ecc. Sempre tramite questa schermata potrete decidere di aumentare o diminuire il volume di tasse sulla popolazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REUNION

Centro di Comando: è il quartier generale della colonia e può essere costruito solo se il pianeta è adatto a supportare delle forme di vita. Alla costruzione principale, al momento della colonizzazione, possono essere aggiunti direttamente altri fabbricati; naturalmente, in questo modo, il costo della colonia iniziale cambia, ma si parte comunque da 100000 crediti.

Generatore Nucleare: questa installazione eroga energia per tutta la colonia, ma non bisogna approfittare dei suoi 3000 KWh; basta infatti qualche installazione di troppo per lasciare tutta la colonia al buio. Con una colonia sola potrete accorgervi facilmente del danno, ma quando ne avrete quattro o cinque sparse per la galassia... Il generatore utilizza la fusione nucleare.

Windtrap: si rivede ancora Dune II. Come in quella situazione, anche questi "intrappolatori del vento" servono a generare energia. Il vento viene forzato attraverso un complesso sistema di turbine. Economico, sopperisce la mancanza di qualche KWh.

Miniera: è l'installazione che fa la differenza fra una colonia e un'altra; infatti se un pianeta è abbastanza ricco di minerali, un elevato numero di queste miniere basterà alla soppravvivenza della colonia stessa, altrimenti sarete voi stessi ad abbandonarla. Forse un po' dispendiosa dal punto di vista energetico.

Derrick: il termine indica naturalmente i pozzi di gas naturale e di petrolio, ma dato che queste sostanze non esistono su New Earth e dintorni, dovrete accontentarvi della Detossina, una sostanza liquida il cui utilizzo è fra i più svariati.

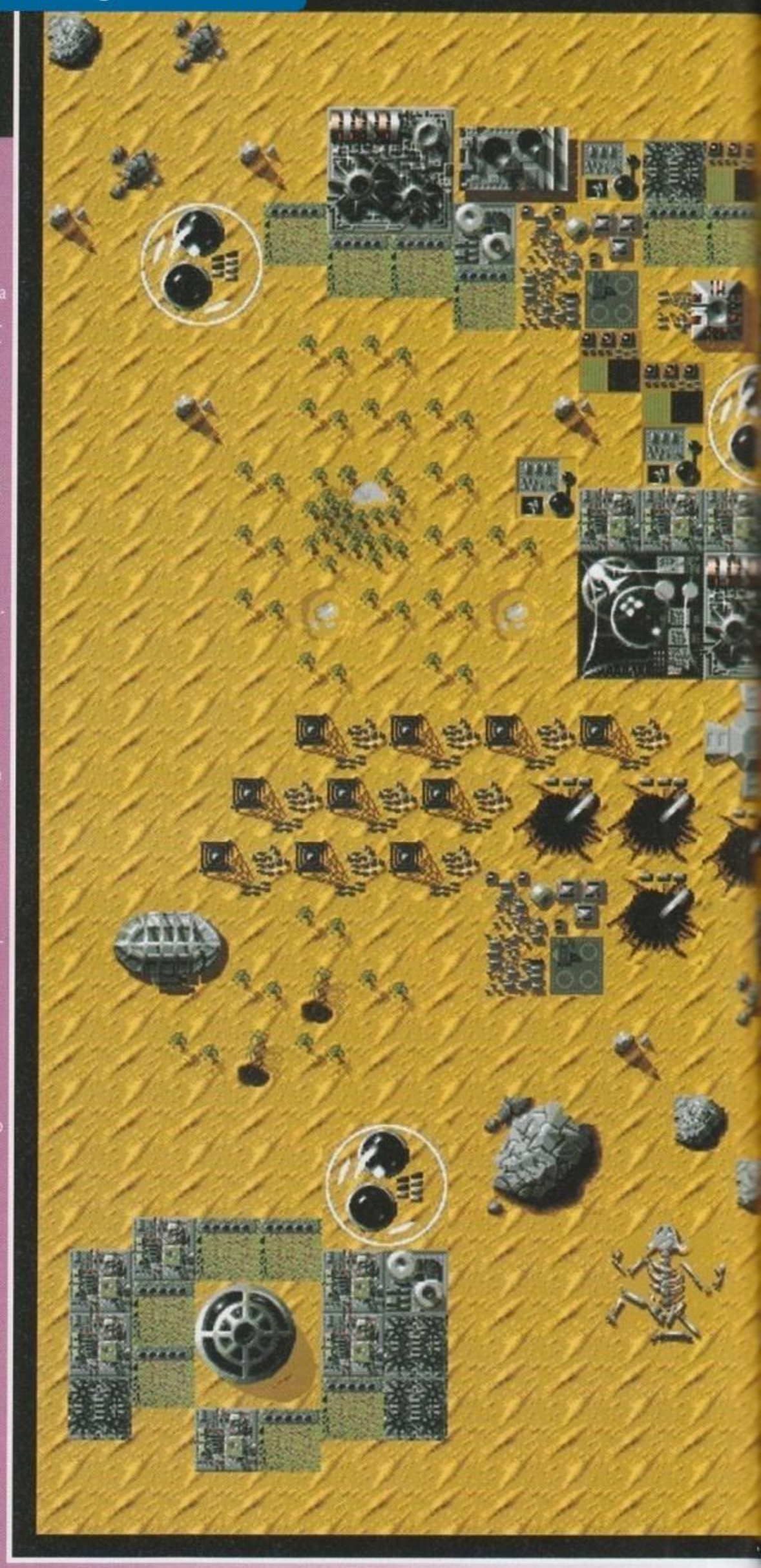
Osservatorio: se viene posto in una colonia può funzionare in due modi. In primo luogo è un normale osservatorio astronomico per scoprire nuovi satelliti, che le vostre esplorazioni non hanno rivelato. L'altro tipo di utilizzo è quello di un sistema d'allarme: se la colonia è in procinto di essere attaccata, l'osservatorio è l'unico modo per accorgersene.

Edifici: sono semplicemente le abitazioni dei coloni. Se la popolazione aumenta, anche gli edifici da costruire devono aumentare, con il rischio, anche in questo caso, di rimanere al buio.

Centro dei Divertimenti: anche questa installazione è dedicata ai coloni. Naturalmente non è necessaria alla soppravvivenza della colonia, ma se viene richiesta e non date il permesso di costruirla, beh... non credo che pagheranno le tasse molto volentieri.

Stadio: vale lo stesso discorso del Centro dei Divertimenti. Con l'unica differenza che questa installazione è più richiesta della precedente.

Chiesa: dovrebbe servire a rinfrancare lo spirito dei poveri coloni. Potete installarla a vostra discrezione. Comunque non viene espressamente richiesta dai coloni.



Università: serve a innalzare il livello culturale dei vostri consiglieri. Viene utilizzata veramente solo su New Earth, ma i coloni di altri pianeti potrebbero richiederla a gran voce.

http://www.oldgamesitalia.net/

Ospedale: viene richiesto quando le condizioni sanitarie della colonia cominciano a degenerare. Serve anche come laboratorio di ricerche e banco di prova per i nuovi medicinali.

Fattoria: garantisce la coltivazione di generi alimentari su qualsiasi terreno e li sfrutta al massimo. Se non vengono costruite la gente muore di fame.

Radar: contrariamente a quanto si può pensare, questa installazione non viene puntata verso il cielo, ma all'orizzonte, per visualizzare tutto il territorio sotto i vostri occhi.

Risorse di Cibo: quando vengono prodotti troppi alimenti, questi vengono conservati in queste installazioni per essere utilizzati in seguito.

Fabbrica per Installazioni Speciali: deve essere costruita per aiutare la fabbricazione di alcuni impianti di vitale importanza.

Fabbrica dei Veicoli: l'installazione qui presente permette, fabbricando veicoli, una maggiore velocità di spostamento nella colonia, sveltendo tutte le operazioni.

Fabbrica di Medicinali: senza questa installazione è prevedibile una grande moria delle vacche... ma anche dei coloni, visto che senza quest'installazione l'ospedale risulta inutile.

Stazione Mineraria: è un installazione molto particolare e importantissima. E' l'unica installazione che può essere impiantata su qualsiasi pianeta (basta che abbia dei minerali), anche quelli che non supportano forme di vita, ed è l'unica installazione trasportabile mediante navi da carico.

Parco giochi: di nessuna utilità se non quella di far piacere ai coloni e di riprodurre i parchi terrestri (non me ne vogliano gli ambientalisti).

Spazioporto: senza di questa installazione non potrete effettuare il carico e lo scarico delle merci, ma quello dei minerali si.

Installazione di Stoccaggio: serve a compensare i limiti di stoccaggio delle miniere e delle stazioni minerarie. E' infatti un deposito di minerali.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REUNION

SUPERFICI PLANETARIE

Questa è una rassegna completa di tutte le diverse superfici che potete trovare sui vari pianeti. Leggetevela perché potrebbe tornarvi utile in fase di conquista.

Pianeta Senza Atmosfera
E' un tipo di pianeta dall'aspetto lunare proprio per la mancanza di una atmosfera. La sua superficie è costellata da moltissimi crateri. Teoricamente dovrebbe essere il tipo morfologicamente ideale per le installazioni minerarie. Assolutamente impossibile impiantare invece una colonia. Una particolarità: alcuni di questi pianeti sembrano aver ospitato in passato delle forme di vita intelligenti...

Pianeta Roccioso
E' il tipo di pianeta più diffuso (almeno, di quelli incontrati da me...) e raramente vi si riscontrano pozze d'acqua come nella foto. Ancora più improbabile è che il pianeta possa sostenere delle forme di vita. Per quanto riguarda i minerali, se ne trovano di tutti i tipi, ma sta a voi giudicare quanto possa essere conveniente sfruttare una superficie che non vi darà troppe soddisfazioni.

Pianeta Vulcanico
La superficie di questi pianeti è ancora al primo stadio della propria evoluzione e conta una gran numero di faglie e sistemi vulcanici dai quali la lava fuoriesce costantemente. La temperatura superficiale si attesta intorno ai 1100° C ed in tal modo nessuna costruzione può esservi impiantata.

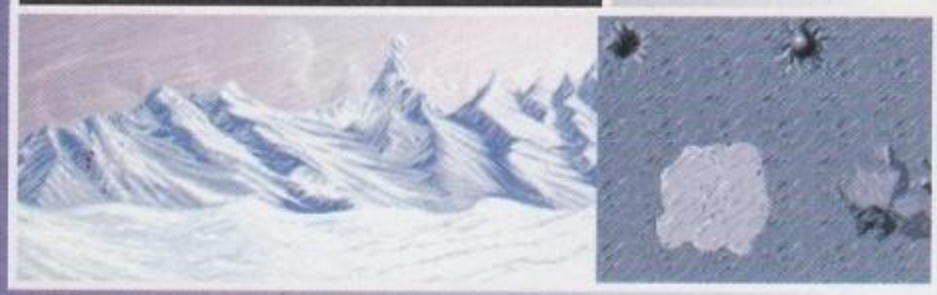
Pianeta Acquoso
E' probabilmente il pianeta più raro, infatti ne ho incontrato solo uno, il quale non era abitabile e non aveva minerali estraibili. Deduco comunque che, essendo presente l'acqua, una qualche forma di vita la potrebbe anche ospitare. La particolarità di questo pianeta? Forse essere ricoperto per il 90% dall'acqua?

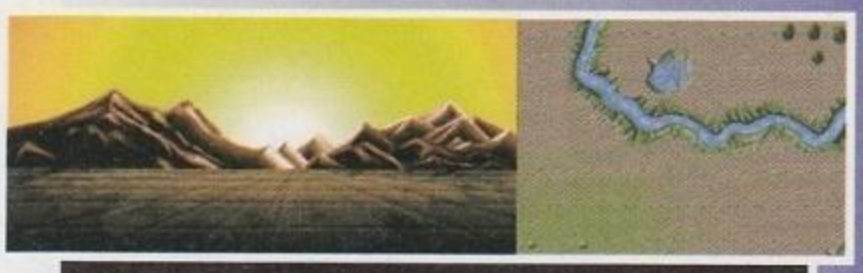
Pianeta Paludoso
Non troppo comune. Solitamente non è adatto per installazioni coloniali, ma anche le miniere non sono proprio il massimo: sarà colpa delle zanzare spaziali...

Pianeta Gassoso
Come tipo di pianeta potreste paragonarlo a Giove del sistema solare. E' abbastanza diffuso, ed essendo costituiti da solo gas, è escluso che possiate installare qualche cosa sulla loro superficie (superficie?!).

Pianeta Desertico
E' una delle categorie di pianeti più comune. La temperatura superficiale è alta, ma non tale da non poter installare una colonia. E' anche il pianeta più ricco di minerali (benché non vi si trovi quasi mai il Texon, sostanza importantissima per la costruzione di armi e astronavi). Apollo, il satellite di New Earth, fa parte di questa categoria di pianeti.

Pianeta Ghiacciato
Per quanto mi riguarda non è di nessuna utilità, benché non è da escludersi la presenza di minerali. L'unica cosa che mi fa venire in mente è il pianeta Hoth, in Guerre Stellari...





Pianeta Terrestre
E' il tipo di pianeta che preferisco (chissà perché?) con le condizioni ambientali e minerarie simili a quelle del pianeta Terra. Di questa categoria fa parte naturalmente parte New Earth.

Pianeta Tropicale
Si tratta di un pianeta stupendo, perfetto, con tutte le caratteristiche necessarie per installare una prospera colonia, ma ha un unico difetto: è sfortunato da morire (letteralmente). Infatti degli unici due pianeti di questo tipo incontrati durante i miei viaggi, il primo è stato tartassato dai nemici dei Gianosiani, causandone l'estinzione, mentre il secondo si scopre che è radioattivo dopo che ho costruito una bella colonia...

Questa è una sequenza dello svolgimento abituale di una battaglia. Si tratta di scene animate e di immagine statiche, con un risultato finale interessante. Peccato solo che non sia possibile in alcun modo interagire direttamente con lo scontro, il cui esito verrà unicamente determinato dal valore oggettivo delle forze in campo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

La schermata di lancio dei satelliti, potete trasportarne di tre tipi. Quello meno costoso è soggetto a rilevamento radar nemico, gli altri due, con equipaggiamento "spia", risulteranno invece invisibili.

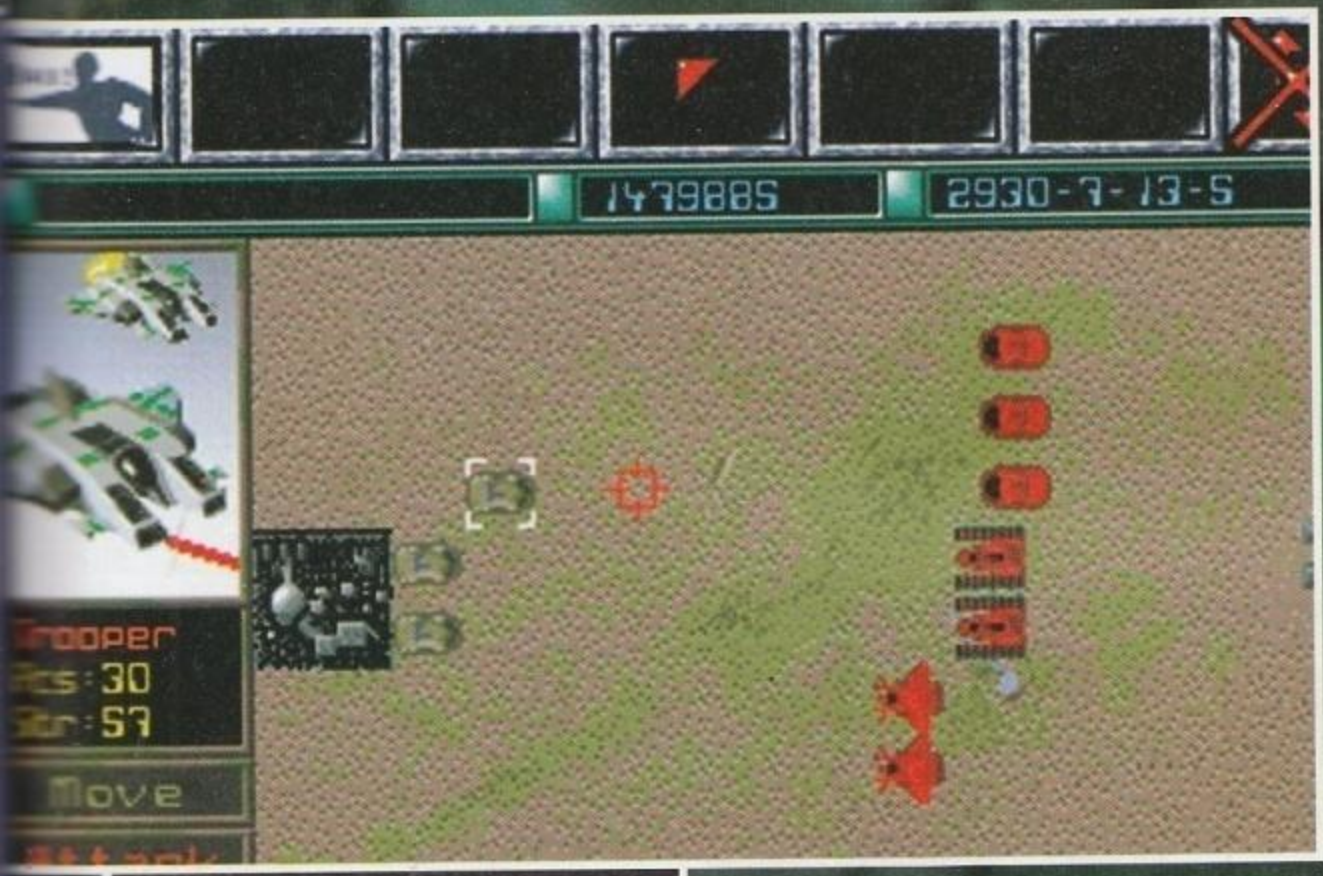
Le invenzioni tecnologiche vengono sviluppate in questa sezione. I CD completi rappresentano le scoperte già passate alla fase di produzione.

La schermata di battaglia nello spazio. Sulla sinistra il vostro consigliere della guerra segue sul radar le fasi del conflitto, sulla destra si susseguono sequenze animate collegate.

Un esemplare dei Gianosiani vi sta proponendo un accordo. Ci sarà da fidarsi?

I Gianosiani avevano invocato la vostra protezione... A giudicare dalle condizioni attuali del loro quartier generale, avevano riposto le loro speranze sulla persona sbagliata! Il vostro archivio si sarà comunque arricchito di tutto il loro bagaglio tecnologico.

Ecco come viene creata una colonia... Ogni volta che si edifica un nuovo fabbricato sulla colonia il suo valore complessivo crescerà in proporzione.



Questo invece è un assalto alle postazioni terrestri. Le unità rosse sono quelle del vostro nemico, sulla sinistra compaiono invece le vostre. La tattica di guerra è questa volta lasciata alla vostra discrezione.

PC CDROM

Dire che il gioco mi sia piaciuto un sacco, sarebbe troppo poco. E' semplicemente stupendo, soprattutto per il fatto che niente è lasciato al caso. Reunion si evolve in modo incredibilmente realistico, senza dubbio con una buona dose di fantasia, ma comunque nulla è lasciato al caso. Il fatto di dover scavare dalla superficie dei pianeti la ricchezza che si cela sotto di essa, per poter costruire un qualche tipo di astronave utile a farvi vincere una guerra o farvi saltare da un sistema stellare all'altro, è di per sé esaltante.

Questo primo vero campione della Grandslam (incredibile a dirsi!) ha comunque i suoi meriti e le sue pecche; alla grafica particolareggiata e varia del gioco e alla sua splendida trama, si contrappone il problema delle battaglie: non avete infatti la possibilità di partecipare in prima persona agli scontri (Maelstrom ve lo permetteva, anche se male e senza grafica, Star Control II in modo piuttosto primitivo, mentre Starlord vi fa sedere direttamente in un simulatore di volo con una grafica eccezionale), quindi non potete variare il corso di una scontro con la vostra bravura. Questo è forse l'unico limite di una simulazione altrimenti impeccabile, limite che viene comunque stemperato dalla possibilità di dirigere gli scontri terrestri, determinandone di volta in volta le scelte strategiche che riterrete più opportune.

Per quanto riguarda il sonoro, ricorderò solo la voce sensuale del computer del centro di comando, digitalizzata benissimo. Le musiche che potete ascoltare dal CD sono due ed anche in questo caso si incontra una leggera somiglianza con quelle di Dune II.

Reunion è sicuramente da acquistare, se non perché amate la strategia, almeno perché è un bel gioco e per l'impegno necessario per raffinarlo a questo livello!

TECNICA 92
GIOCABILITA' 92
INNOVAZIONE 92
GLOBALE 92

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GAME E DESCRIZIONE	PREZZO E MODELLO AMIGA
ALIEN BREED II SECONDO EPISODIO DI QUESTO SEMPRE PIU' AVVINCENTE VIDEOGAME.	L. .89.000 A1200
ALIEN III TRATTO DAL FILM OMONIMO; GAME DALLA SUSPANCE ASSICURATA.	L. 59.000 TUTTE
BEAST BUSTERS SE VI PIACE SPATASCIARE MOSTRI DI OGNI GENERE QUESTO E' IL GIOCO GIUSTO.	L. 29.000 A500 1MB
BOB'S BAD DAY PER I PIU PICCOLI AMANTI DEI VIDEOGIOCHI.	L. 59.000 TUTTE
BODY BLOWS GALACTICA GRANDIOSO PICCHIADURO, VELOCE E CATTIVISSIMO.	L. 89.000 A1200
BRIAN THE LION PLATFORM GAME MOLTO DIVERTENTE E CON UN'OTTIMA GRAFICA.	L. 69.000 TUTTE
BUBBA & STIX CARINISSIMO PLATFORM GAME CON DUE PERSONAGGI STRANISSIMI.	L. 69.000 TUTTE
BURNING RUBBER VELOCE GARA DI AUTO SU STRADA TIPO RALLY.	L. 79.000 A1200
CANNON FODDER IL GIOCO DI STRATEGIA PIU' DIVERTENTE MAI VISTO FINORA.	L. 69.000 TUTTE
CHAMP. MANAGER 93/94 FINALMENTE UN SIMULATORE DI CALCIO MANAGERIALE COME SI DEVE.	L. 69.000 TUTTE
CHAOS ENGINE ARCADE SPARATUTTO, MA SE NON USI LA TESTA SARÀ DURA	L. 69.000 L. A1200
CLIFFHANGER ARCADE DI OTTIMA FATTURA, GRAFICA E GIOCABILITÀ ASSICURATE.	L. 79.000 TUTTE
COOL SPOT FAMOSISSIMO PLATFORM GAME DALLA GRAFICA SUPERLATIVA.	L. 79.000 TUTTE
DAILY D. HORSE RACING DIVERTENTISSIMA CORSA DI CAVALLI DA GIOCARE CON GLI AMICI.	L. 29.000 A500 1MB
DANGEROUS STREETS PICCHIADURO MADE IN ITALY VELOCE E COLORATISSIMO.	L. 69.000 A1200
DELUXE STRIP POKER DIVERTENTE STRIP POKER DOVE VINCERE NON E' DIFFICILE.	L. 29.000 A500 1MB
DESERT STRIKE MITICO SCONTRO AEREO DALLA GRAFICA IMPAREGGIABILE.	L. 69.000 TUTTE
DIGGERS PER VINCERE SCAVERETE PIU' TESORI POSSIBILI. OTTIMA GRAFFICA.	L. 89.000 A1200
DRACULA ECCELLENTE CONVERSIONE DAL FILM OMONIMO. MUNITEVI DI PALETTI.	L. 89.000 TUTTE
DYLAN DOG "GLI UCCISORI" AVVENTURA INEDITA PER IL CORAGGIOSO DYLAN.	L. 29.000 A500 1MB
FATMAN GRASSISSIMO PICCHIADURO PER DIMAGRIRE COMBATTENDO.	L. 69.000 A1200
FURY OF THE FURIES PLATFORM GAME CON UN PELOSISSIMO E VIVACE PROTAGONISTA.	L. 79.000 TUTTE
GP TENNIS MANAGER NOTEVOLE GIOCO DEL TENNIS RICCO DI PARTICOLARI E OPZIONI.	L. 29.000 A500 1MB
HEIMDALL II SECONDO EPISODIO DELLA FAMOSISSIMA ARCADE-ADVENTURE.	L. 79.000 A500 / 600
HIRED GUNS VIOLENTISSIMO GIOCO DI COMBATTIMENTO E STRATEGIA CON VARIE ARMI.	L. 79.000 TUTTE
INNOCENT OTTIMA AVVENTURA CON ANIMAZIONE STILE MONKEY ISLAND MA NEL FUTURO.	L. 70.000 TUTTE
JAMES POND 2 IL PESCE PIU FAMOSO PER IL PLATFORM GAME PIU FAMOSO.	L. 79.000 A1200
KICK OFF 2 IL FAMOSISSIMO E VELOCISSIMO GIOCO DEL CALCIO CHE SEMBRA VERO.	L. 29.000 A500 1MB
LAMBORGHINI CHALLENGE AVETE MAI PROVATO A GUIDARE UN'AUTO DI QUESTO TIPO ?	L. 59.000 TUTTE
LAST ACTION HERO CASUALMENTE ECCO UN'ALTRA CONVERSIONE DA UN CASUALE FILM.	L. 79.000 TUTTE
LOTUS TRILOGY RACCOLTA CON TUTTI E TRE I GIOCHI DI AUTO OMONIMI.	L. 59.000 A500 / 60
MICROPROSE GOLF COME DICE IL TITOLO TRATTASI DI SIMULAZIONE DEL GOLF.	L. 69.000 A500 1
NIPPON SAFES INC. ADVENTURE DALLE TINTE MOLTO GIALLE. ALTRO CHE LA SIGNORA IN ROSSO	L. 39.000 A500 1
OVERKILL OTTIMO SHOT'EM UP DAL VELOCE SCORRIMENTO E CON STUPENDI FONDALI.	L. 49.000 A120
PERIHELION ECCEZIONALE ARCADE STRATEGICO FANTA-HORROR CON GRAFICA SUPER.	L. 79.000 TUTTE
PUGGSY BELLISSIMO PLATFORM GAME BEN STRUTTURATO E DIVERTENTE.	L. 59.000 TUTTE
SECOND SAMURAY ARCADE CON UN SAMURAI CATTIVISSIMO E MOLTO ARRABBIATO.	L. 69.000 A120
SEXY 1 SIMPATICO ARCADE GAME PER ADULTI.	L. 59.000 A500 1
SEXY 2 SECONDA PARTE DEL SIMPATICO ARCADE GAME PER ADULTI.	L. 59.000 A500 1
SIM LIFE STESSA TIPOLOGIA DI SIM CITY MA QUESTA VOLTA CREI LE FORME DI VITA.	L. 89.000 A120
SPACE HULK SULLA TRAMA DEL FILM ALIENS SCONTRO FINALE VI TERRÀ INCHIODATI.	L. 79.000 TUTTE
SPORTS COLLECTION RACCOLTA COMPRENDENTE TENNIS, CALCIO E MOTO.	L. 49.000 A500 1
TEX WILLER ANCHE PER AMIGA LA GRANDE AVVENTURA DEL CAPO DEI NAVAJOS.	L. 39.000 A500/60
TUBE WARRIORS PICCHIADURO IN CUI SE NON SEI AGILE TI FRANTUMANO LE OSSA.	L. 69.000 A120
URIDIUM 2 VELOCISSIMO SHOT'EM UP MICIDIALE E PRECISO.	L. 69.000 TUTTE

UTILITY E DESCRIZIONE	PREZZO E MODELLO AMIGA
BRILLIANCE UNO DEI MIGLIORI PROGRAMMI DI GRAFICA PER AMIGA VERSIONI AGA.	L. 399.000 A1200
C1-TEXT ULTIMA VERSIONE DEL FAMOSO PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA ITALIANO.	L. 89.000 TUTTE
COMIC SETTER ECCELLENTE PROGRAMMA PER LA CREAZIONE DI FUMETTI.	L. 39.000 A500 1
CONTABILITÀ FAMIGLIARE COMPLETO E SEMPLICE DA USARE PROG. DI GESTIONE FAMIGLIARE ITALIANO.	L. 19.000 TUTTE
CONTO CORRENTE COMPLETO E SEMPLICE DA USARE PROG. DI GESTIONE C/C IN ITALIANO.	L. 19.000 TUTTE
DE LUXE PAINT III OTTIMO PROGRAMMA DI GRAFICA COMPLETO E INTERAMENTE IN ITALIANO.	L. 39.000 TUTTE
DE LUXE PAINT IV VERSIONE ITALIANA SUCCESSIVA, MIGLIORATA E CON ANIMAZIONE.	L. 99.000 TUTTE
HANNA BARBERA ANIM. W. E' LO STESSO ECCEZIONALE PROGRAMMA USATO PER ANIMARE I CARTOONS.	L. 119.000 TUTTE
PROF.CONVERSION PACK LOADERS E SAVERS TGA - TIFF PER ART DEPARTMENT PROFESSIONAL 2.	L. 109.000 A1200
RUBRICA COMPLETA E SEMPLICE DA USARE PROG. DI GESTIONE INDIRIZZI E TELEFONI.	L. 19.000 L. TUTTE
SUPERBASE PROFESSIONAL IL MIGLIORE DATA-BASE PROFESSIONALE PROGRAMMABILE IN ITALIANO.	L. 199.000 L. TUTTE
SUPERPLAN LOGISTIX ECCEZIONALE FOGLIO ELETTRONICO IN ITALIANO COMPLETO E PROFESSIONALE.	L. 199.000 TUTTE

A32 CD (COMPLETO DI 4 GIOCHI) A SOLE L. 580.000

GIOCHI A32 CD									
2 IN 1 (WING C.-DANGER. ST.)	L. 68.000	DEFENDER OF THE CROWN	L. 68.000	J. BARNES EUROP. FOOTBALL	L. 68.000	PINBALL FANTASIES	L. 68.000	SUPER PUTTY	L. 68.000
ALFRED CHICKEN	L. 68.000	DEFENDER OF THE CROWN II	L. 68.000	LEMMINGS	L. 68.000	PINOCCHIO	L. 68.000	TOTAL CARNAGE	L. 69.000
ALIEN BREAD + DUCK	L. 68.000	DENNIS THE MANAGE	L. 79.000	LIBERATION CAPTIVE II	L. 68.000	PIRATES GOLD	L. 88.000	TROLLS	L. 68.000
ARABIAN NIGHT	L. 68.000	DISPOSABLE HERO	L. 68.000	LOTUS TRILOGY	L. 59.000	PREMIER	L. 49.000	WHALE'S VOYAGE	L. 68.000
BEAVERS	L. 68.000	DONK	L. 68.000	MEAN ARENAS	L. 68.000	RYDER CUP	L. 79.000	ZOOL	L. 68.000
BRUTAL FOOTBALL	L. 69.000	FIRE FORCE	L. 68.000	MICROCOSM	L.139.000	SEEK AND DESTROY	L. 88.000		
BUZZ	L. 68.000	FLY HARDER	L. 68.000	MORPH	L. 68.000	SENSIBLE SOCCER	L. 59.000		
CHAOS ENGINE	L. 69.000	FRONTIER - ELITE II	L. 69.000	NICK FALDOS GOLF	L. 79.000	SEVEN GATES OF JAMBALA	L. 68.000		
CASTLES	L. 68.000	GLOBAL EFFECT	L. 69.000	NIGEL MANSELL CHAMP	L. 68.000	SLEEPWALKER	L. 68.000		
CHAMBERS OF CHAOLIN	L. 68.000	GUNSHIP 2000	L. 79.000	NOW GAMES 1-100 GIOCHI	L. 68.000	SPORTS FOOTBALL	L. 68.000		
D/GENERATION	L. 68.000	HUMANS	L. 59.000	NOW GAMES 2-100 GIOCHI	L. 68.000	STRIKER	L. 69.000		
DEEP CORE	L. 68.000	INTERNATIONAL KARATE	L. 68.000	NOW GAMES 3-100 GIOCHI	L. 68.000	STRIP POKER LIVE	L. 59.000		
		J. POND II - ROBOCOP	L. 68.000	OVERKILL & LUNAR COLL.	L. 68.000	SUMMER OLYPIX	L. 59.000		

AD OGNI ACQUISTO SOFTWARE (MINIMO L. 100.000) IN OMAGGIO 10 DISCHETTI VERGINI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AD OGNI SOFTWARE Pc ACQUISTATO (minimo L. 100.000) GRATIS 10 DISCHETTI 3 1/2 HD

GAME E DESCRIZIONE	PREZZO E MODELLO PC
3D WORLD BOXING	L. 39.000
OTTIMO GIOCO DELLA BOXE VELOCE ED ATTACCANTE! IN ITALIANO.	286> 640K VGA
A.T.P. FLIGHT ASSIGNMENT	L. 119.000
CLASSICO E FAMOSO SIMULATORE DI VOLO.	286> 640K VGA
AIR FORCE COMMANDER	L. 99.000
SIMULATORE DI VOLO TATTICO CON UNA TRENTINA DI SCENARI.	286> 640K VGA
ALIEN BREED	L. 99.000
STUPENDO ARCADE FANTASCIENTIFICO, GRAFICA E GIOCABILITÀ ECCELLENTI.	286> 640K VGA
ALONE IN THE DARK	L. 139.000
UNA DELLE MIGLIORI HORROR ARCADE ADVENTURE MAI CREATE PER COMPUTER.	386> 2MB VGA
ALONE IN THE DARK 2	L. 98.000
SONO RIUSCITI A MIGLIORARLO ANCORA NEL II.	386> 2MB VGA
ARENA	L. 129.000
GRAFICAMENTE STUPENDO QUESTO RPG TIPO D&D VI FARÀ PERDERE IL SONNO.	386> 4MB VGA
AUDS GAME CHEATER	L. 129.000
CON QUESTO SOFTWARE DIVENTERETE INVINCIBILI NELLA MAGGIOR PARTE DEI GIOCHI.	286> 640K VGA
BASKET MASTER	L. 29.000
SIMPATICO E SEMPLICE GIOCO DEL BASKET.	XT/286> 256K CGA
BATTLE ISLE II	L. 99.000
UNO DEI MIGLIORI GIOCHI DI GUERRA STRATEGICA.	386> 4MB VGA
BENEATH A STEEL SKY	L. 99.000
ECCELLENTE FUTURE-ADVENTURE TRA BLADE RUNNER E INDIANA JONES.	386> 2MB VGA
BLACK JACK	L. 79.000
IL CLASSICO GIOCO DI CARTE VERS. ELETTRON.	286> 640K VGA
BLUE FORCE	L. 109.000
ARCADE ADVENTURE POLIZIESCO INNOVATIVO CON OTTIME ANIMAZIONI.	386> 640K VGA
BREAKLINE	L. 69.000
INCROCIO TRA BREACKOUT, FLIPPER E MINIGOLF, VI OCCUPERÀ PER MOLTO.	386> 2MB SVGA
CANNON FODDER	L. 89.000
ORA !!! LA GUERRA PIU DIVERTENTE DEL MONDO ORA ANCHE SUL Pc.	386> 2MB VGA
CASINO ADVENTURE	L. 119.000
C'E' DI QUASI TUTTI I GIOCHI DA CASINO'.	386> 640K VGA
CHAMP. MANAGER 93/94	L. 79.000
UN SIMULATORE DI CALCIO MANAGERIALE O.K.	386> 2MB VGA
CHESSMASTER 4000 TURBO	L. 89.000
UNO DEI MIGLIORI SIMULATORI DI SCACCHI.	486> 4MB VGA
COLOSSUS BRIDGE 4	L. 29.000
PER GLI AMANTI DEL GENERE. ECONOMICO.	286> 640K VGA
CRUSADERS OF THE DARK S.	L. 159.000
RPG ADVENTURE AMBIENTATA IN UNA SURREALE ATMOSFERA DI MAGIA.	286> 640K VGA
CYBER RACE	L. 109.000
FAVOLOSA GARA DI AUTO FUTURISTICHE CON TANTO DI COMBATTIMENTO.	386> 4MB VGA
DAEMONSGATE	L. 79.000
NUOVA AVVENTURA SATANICA PER PROVARE AUTENTICA PAURA.	286> 640K VGA
DOOM	L. 99.000
SE LO GIOCHERETE AL BUIO E IN CUFFIA, DA SOLI, SAPRETE COS'E LA PELLE D'OCA	386> 4MB VGA
DYLAN DOG	L. 39.000
"OLTRAVERSO LO SPECCHIO" ECCITANTE AVVENTURA PER IL NOSTRO EROE DYLAN.	286> 640K VGA
EMASIVE ACTION	L. 89.000
SIMULATORE DI VOLO CON AEREI DAL 1942 AL FUTURO.	386> 4MB VGA
EYE OF THE BEHOLDER III	L. 109.000
TERZA PARTE DELLA FAMOSISSIMA SAGA SSI.	386> 2MB VGA
F1 DOMARK	L. 69.000
LA FORMULA 1 REALE IN QUESTA SIMULAZIONE.	386> 640K VGA
FANTASY EMPIRES	L. 119.000
FANTASY ADVENTURE DAI RISVOLTI MISTERIOSI.	386> 4MB VGA
FLEET DEFENDER	L. 139.000
STUPENDA SIMULAZIONE DI VOLO CON GLI F-14 TOMCAT.	386> 4MB VGA
FLIGHT SIMULATOR 5.0	L. 99.000
IL PIU FAMOSO E CLASSICO SIMULATORE DI VOLO DELLA MICROSOFT.	386 2MB VGA/SVGA
FRONTIER - ELITE II	L. 99.000
3° EPISODIO DI UN GIOCO CHE HA FATTO STORIA	386> 2MB VGA
GIRLFRIEND LISA	L. 99.000
L'UNICA AMICA ELETTRONICA CON CUI POTER PARLARE ,RAGIONARE, GIOCARE ECC.	286> 640K VGA
GIRLFRIEND TERI	L. 129.000
LEI E L'AMICA DI LISA E ANCHE CON LEI PASSERETE ORE MOLTO INTERESSANTI.	286> 640K VGA
GREAT NAVAL BATTLES 2L.	L. 129.000
GRANDI COMBATTIMENTI E STRATEGIA.	386> 4MB VGA
HAND OF FATE	L. 109.000
STUPENDA AVVENTURA TIPO MONKEY ISLAND.	386> 2MB VGA
HARRIER ASSAULT	L. 99.000
SIMULATORE DEL FAMOSO CACCIA A DECOLLO VERTICALE.	386> 2MB VGA
HEIRS TO THE THRONE	L. 119.000
BELLA SIMULAZIONE TRA DEFENDER OF THE CROWN E CENTURION.	286> 640K VGA
HIRED GUNS	L. 89.000
VIOLENTISSIMO GIOCO DI COMBATTIMENTO E STRATEGIA CON VARIE ARMI.	386> 2MB VGA
IN EXTREMIS	L. 109.000
SULLA SCIA DI DOOM ECCO UN ALTRO GIOCO CHE NON VI FARÀ DORMIRE.	386> 2MB VGA
INCA II	L. 139.000
MERAVIGLIOSA AVVENTURA ANIMATA SEGUITO DEL PRIMO CAPOLAVORO.	386> 2MB VGA
INDY CAR RACING	L. 99.000
DICONO LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI FORM. 1.	386> 4MB VGA
INNOCENT	L. 109.000
OTTIMA AVVENTURA CON ANIMAZIONE STILE MONKEY ISLAND MA NEL FUTURO.	286> 1MB VGA
KASPAROV'S GAMBIT	L. 139.000
IMPAREGGIABILE SIMULATORE DI SCACCHI.	386> 4MB VGA
KID PIX	L. 39.000
FINALMENTE UN GIOCO EDUCATIVO ANCHE PER I PIU PICCOLI.	286> 640K VGA
LA BELLA E LA BESTIA	L. 89.000
DAL FILM A CARTONI ECCO IL GIOCO. A CARTONI OVVIAMENTE.	286> 640K VGA
LAMBORGHINI CHALLENGE	L. 69.000
AVETE MAI GUIDATO UN'AUTO COSI ?	286> 640K VGA
LITIL DIVIL	L. 89.000
IL PIU SIMPATICO LABIRINTH GAME DELL'ANNO.	386> 4MB VGA
MANI PULITE	L. 59.000
PROVA A MALMENARE I POLITICI.	286> 640K VGA
MERCENARIES	L. 109.000
ARCADE STRATEGICO FUTURISTICO.	286> 640K VGA
MERLIN CHALLENGE	L. 39.000
SIMULAZIONE DI ELICOTTERO CON PORTAAEREI E SALVATAGGI VARI.	386> 640K VGA
MORTAL KOMBAT	L. 49.000
IL PIU VENDUTO PICCHIADURO DI SEMPRE.	386> 4MB VGA
MOSCOW NIGHTS	L. 79.000
RACCOLTA DI PARECCHI GIOCHI ROMPICAPO.	286> 640K VGA
NFL 94	L. 79.000
FOOTBALL AMERICANO MOLTO DETTAGLIATO.	286> 640K VGA
NICK FALDO'S CHAMP.GOLF	L. 79.000
OTTIMA SIMULAZIONE DI GOLF .	286> 640K VGA
ORACOLI	L. 45.000
PROGR. PER LA DIVINAZIONE DELL'ORACOLO.	286 640K VGA WIN
PACIFIC S. SPEECH PACK	L. 69.000
SUONI DIGITALIZZATI PER RENDERE PIU' REALISTICA LA SIMULAZIONE.	RICHIEDE PACIFIC S.
PACIFIC STRIKE	L. 135.000
BELLISSIMA GRAFICA PER QUESTO GIOCO DI GUERRA AEREONAVALE DELAA II W.W.	486> 4MB VGA
POKER	L. 29.000
ECONOMICO E COMPLETO GIOCO DEL POKER.	XT/286> 256K CGA
PRIVATEER	L. 139.000
LA SAGA DI WING COMMANDER CONTINUA.	386> 4MB VGA
PRIVATEER - SPEECH PACK	L. 69.000
MODULO OPZIONALE PER IL PARLATO DIGITALE.	L. 139.000
RAVENLOFT	
DALLA SSI NUOVA STORIA DELLA SERIE ADVANCED D&D. QUESTA VOLTA VAMPIRI.	386> 4MB VGA
RED CRYSTAL	L. 119.000
RPG FANTASY CON MOLTI PERSONAGGI.	286> 1MB VGA
ROGER RABBIT	L. 79.000
AIUTATE IL CONIGLIO PIU FAMOSO DEL MONDO	286> 640K VGA
RYDER CUP	L. 79.000
IL GIOCO DEL GOLF IN TUTTE LE SUE FORME .	386> 2MB VGA
SAM & MAX	L. 129.000
LA PIU SIMPATICA PSUDO-AVVENTURA CON I PIU SIMPATICI PERSONAGGI.	286> 640K VGA
SCENERY GRAND CANYON	L. 49.000
DATA DISK PER F.S. CON LE VEDUTE DEL FAMOSO CANYON AMERICANO.	286> 640K CGA-VGA
SCENERY HAWAII	L. 49.000
DATA DISK PER F.S. CON LE VEDUTE DELLE ISOLE PIU BELLE DEL MONDO.	286> 640K CGA-VGA
SCENERY ITALY	L. 119.000
DATA DISK PER F.S. CON AEREOPORTI, GLI AEREI ITALIANI E LE VEDUTE CITTADINE.	486> 2MB VGA
SCENERY TAHITI	L. 49.000
DATA DISK PER F.S. CON LE VEDUTE DI QUESTE ALTRE GRANDIOSE ISOLE.	286> 640K CGA-VGA
SEAWOLF	L. 139.000
STUPENDA SIMULAZIONE DI SOTTOMARINO REALE E CON OTTIMA GRAFICA.	386> 4MB VGA
SEXY 1	L. 59.000
SIMPATICO ARCADE GAME PER ADULTI.	286> 640K VGA
SEXY 2	L. 59.000
SECONDA PARTE DELL'ARCADE PER ADULTI.	286> 640K VGA
SEXY TV SHOW	L. 99.000
IL GIOCO DELLE COPPIE SOLO PER ADULTI.	386> 4MB VGA SBLAS
SHADOW CASTER	L. 139.000
DALLA ORIGIN GRANDE GIOCO ALLA DUNGEON MASTER.DETTAGLIATO E SCORREVOLE.	386> 4MB VGA
SHADOW OF THE COMET	L. 129.000
ADVENTURE GRAFICAMENTE ECCELLENTE CON PERSONAGGI MISTICI E MALVAGI.	286> 640K VGA
SHADOW OF YSERBIUS	L. 129.000
RECENTE RPG FANTASY MOLTO AVVINCENTE.	386> 640K VGA
SID & AI'S TOONS	L. 119.000
TIPO SAM & MAX ECCO A VOI UN'ALTRA GRADEVOLISSIMA AVVENTURA.	386> 2MB VGA
SIM CITY 2000	L. 129.000
ULTIMA VERSIONE DEL CELEBERRIMO GIOCO. ORA COMPLETAMENTE IN ITALIANO.	386> 4MB SVGA
SIMON THE SORCERER	L. 99.000
STUPENDA FIABA INTERATTIVA TIPO MONKEY ISLAND COMPLETAMENTE IN ITALIANO.	286> 640K VGA/MCGA
STAR TREK JUDGMENT RIT.	L. 109.000
NUOVO EPISODIO DELLA FAMOSISSIMA SERIE.	386> 2MB VGA
STREET FIGHTER II	L. 79.000
IL LEGGENDARIO PICCHIADURO.	386> 2MB VGA
STRIKE COMMANDER	L. 149.000
SENZ'ALTRO UNO DEI MIGLIORI SIMULATORI DI VOLO CON CACCIA DA GUERRA.	386> 4MB VGA
SWEET LARRY 6	L. 139.000
IL NOSTRO LARRY DIETRO ALLE SUE DONNE.	286> 640K VGA
T.F.X.	L. 119.000
IL PIU VENDUTO SIMULATORE DI VOLO DISEMPRE.	386> 2MB VGA
T2 THE ARCADE GAME	L. 75.000
TERMINATOR 2 DAL GRANDE SCHERMO.	386> 1MB VGA
TAROCCHI	L. 49.000
PROGR. PER LA DIVINAZIONE CON I TAROCCHI.	286> 640K VGA WIN
TEX WILLER	L. 39.000
IL FAMOSISSIMO EROE DEI FUMETTI.	286> 640K VGA
TORNADO	L. 109.000
ECCO UN DEGNO RIVALE DI T.F.X.	386> 1MB VGA
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	L. 139.000
SULLA FALSA RIGA DI SYNDICATE.	386> 2MB VGA
ULTIMA UNDERWORLD	L. 139.000
UNO DEGLI EPISODI PIU FAMOSI DELLA SERIE ULTIMA, QUELLO SOTTERRANEO	386> 2MB VGA
ULTIMA VIII - PAGAN	L. 159.000
ULTIMO GRANDE EPISODIO DELLA SERIE ULTIMA, QUESTA VOLTA E GUERRA.	386> 4MB VGA
ULTIMA VIII-SPEECH PACK	L. 89.000
MODULO OPZIONALE PER IL PARLATO DIGITALE.	L. 99.000
UNNATURAL SELECTION	
CREA ANIMALI CAPACI DI DISTRUGGERE UN'ALTRA RAZZA DA TE CREATA.	396> 4MB VGA
UNNECESSARY ROUGHNES	L. 109.000
FOOTBAL AMERICANO PESANTE E BRUTALE.	386> 4MB VGA
VIDEO POKER	L. 79.000
IL CLASSICO GIOCO IN VERSIONE ELETTRONICA.	286> 640K VGA/C
WING COMMANDER ACAD.	L. 109.000
EDITOR: MISSIONI, ESERCITAZIONI E OPZIONI VARIE.	386> 2MB VGA
WOLFENSTEIN 3D	L. 49.000
IL CELEBERRIMO GIOCO CONTRO I NAZISTI.	286> 640K VGA
X-WING	L. 129.000
SE VI E PIACIUTO IL FILM GUERRE STELLARI NON POTETE PERDERE QUESTO GIOCO	386> 2MB VGA
X-WING - B-WING	L. 79.000
NUOVE ASTRONAVI PER COMBATTERE L'IMPERO.	
X-WING - IMPERIAL PURS.	L. 79.000
NUOVE MISSIONI AGGIUNTIVE PER QUESTO GRANDE GRANDE GIOCO.	
XENON 2	L. 39.000
CLASSICO SHOT'EM UP A SCORRIMENTO VERTICALE DEI BITMAP BROTHERS.	286> 640K VGA
ZENIT	L. 120.000
CALCOLO, VISUALIZZAZIONE E STAMPA DEGLI OROSCOPI PERSONALIZZATI.	286> 640K VGA WIN

DISPONIBILI OLTRE 2000 TITOLI CD-ROM AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA !!! TELEFONARE PER DISPONIBILITÀ.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBINSON'S REQUIEM

Dove avevamo lasciato la francese Silmarils? Bah, non ricordo bene, comunque non ha la minima importanza. Con Robinson's Requiem la casa d'oltralpe decide veramente di farci schizzar gli occhi fuori dalle orbite! E direi che quasi ci riesce!

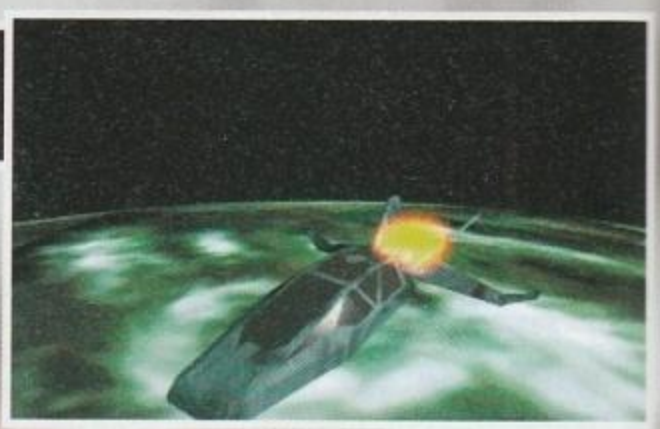
Siete a bordo di una possente nave spaziale che ospita al suo interno qualcosa come venti persone di equipaggio, tra addetti ai motori, alla navigazione, agli scanner e alla pulizia dei bagni (beh, ci sono anche loro!). I vostri superiori vi hanno incaricato di una missione del tutto simile a quella dell'astronave Nostromo di Alien: scoprire forme di vita aliene. Con una differenza rassicurante: l'equipaggio non è sacrificabile! Però forse il computer di bordo non lo sapeva, o almeno pensava: l'equipaggio non si può sacrificare ma l'astronave sì! Fatto sta che al primo pianeta avvistato in cui i sensori davano segni di tracce aliene, INSPIEGABILMENTE la nave inizia a fare le bizze ed esplodono dappertutto messaggi di avaria. Risultato? La nave comincia a precipitare verso la rocciosa superficie planetaria e siete costretti a catapultarvi fuori tutti all'ultimo momento. Ma il caso vuole che i singoli elementi dell'equipaggio (succede sempre così quando si lascia la nave uno alla volta!) siano finiti tutti chissà dove. E voi vi ritrovate da solo con addosso solo la vostra tuta e come arma i vostri pugni e il vostro coraggio. L'unica fortuna è che l'atmosfera risulta assai simile a quella terrestre... Inizia così la vostra lunga ricerca dell'equipaggio perduto e dei rottami della nave per cercare di ritornare all'amata Terra.
Ma il pianeta come già detto, non è disabitato, anzi pullula di ogni tipo di fauna locale, compresi umanoidi spesso ostili e addirittura "camminatori" sullo stile del "Ritorno dello Jedi".

Affrontare un licantropo con tanto di bava alla bocca a mani nude non è certo una tattica suggerita dal manuale delle giovani marmotte. Meglio riprovare una volta recuperato un valido macete.

Le precipitazioni atmosferiche possono stravolgere il volto del pianeta, modificando anche la natura degli incontri che potrete fare.

Un piccolo dinosauro di ispirazione jurassica è un'altra delle innumerevoli creature in cui potervi imbattere durante la vostra pericolosa peregrinazione.

Una schermata tratta dalla spettacolare introduzione animata.



Due begli esempi di ponti di pietra, uno dei particolari grafici di maggior rilievo non solo da un punto di vista coreografico, ma anche tecnico (come spiegato all'interno di un box che trovate nella prossima pagina).

E qui mi sorge spontaneo un paragone: ricordate The Legacy della Microprose? Era un magnifico RPG horror che, probabilmente per la prima volta nella storia dei giochi di ruolo, vi metteva di fronte alla vostra semplice condizione di uomo, giustamente semiimpotente alle forze soprannaturali. Ed era davvero realistica l'idea di essere costretti ad evitare molti scontri perché semplicemente non c'era speranza di uscirne illesi. Se proprio vogliamo rincarare la dose diciamo che ancora più fedele alla

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una tigre non è sicuramente uno degli animali più tranquillizzanti da incontrare nel bel mezzo di una foresta. Ma probabilmente è troppo tardi per darsi alla fuga...

Non si può certo dire che abbiate il cervello libero da ogni preoccupazione, ma del resto in Robinson's Requiem non c'è troppo da stare allegri.

Ed ecco una descrizione molto sommaria di come si presenta in pianeta sul quale avete avuto la "fortuna" di precipitare.

Poteva mancare l'urfido ragnone gigante. Certo che no, e che diamine!

realtà era il fatto che non si poteva dormire se non ogni mezza giornata (non certo come si fa in qualsiasi altro RPG dove ci si riposa ad ogni fine di combattimento o giù di lì. Assurdo). Bene: Robinson's Requiem appare come una logica evoluzione di tutto questo. E' insomma una sorta di scuola di sopravvivenza. E come insegnano le tattiche magari meno in voga, ma sicuramente più indicate, ecco che spesso volentieri, soprattutto quando si è disarmati, si tratta di scappare nella gran parte dei casi a gambe levate. Vi dirò di più: anche se si ha a disposizione una buona dose di armi da fuoco o da lancio, non è sempre il caso di andare ad infastidire forme di vita ostili. Ricordatevi infatti che ogni ferita riportata sul campo di battaglia va curata manualmente e alcune ferite possono essere davvero gravi che non vale la pena di continuare. Né potete sperare di mettervi a dormire aspettando la guarigione: si dorme solo quando si ha sonno, come in Legacy (e tra l'altro si possono fare anche degli utili sogni!).

Se poi pensavate di trovarvi il solito gioco Silmarils con chilometri e chilometri di metri quadri da esplorare nella più assoluta noia, vi sbagliate. Le mappe sono assai ragionevoli come dimensioni: in pochi minuti le si esplora tutte. Il punto sta casomai nel risolvere gli enigmi. Eppoi c'è un'utilissima icona per ritornare su qualche posto già visto in precedenza senza dover rifare tutta la strada. Utile!

Una singolare caratteristica di Robinson è anche l'inventario a più livelli. Qui le armi, lì i medicinali, là il cibo e a parte gli oggetti di uso generale. Potete così evitarvi il mal di testa nel cercare questo o quell'oggetto: ogni classe ha la sua brava icona di richiamo. Ma non finisce qui: tra gli oggetti generici è possibile creare opportune combinazioni per ricavare nuovi utili oggetti. Alcuni esempi? Ago e filo più foglie danno un rustico cappellino; e cucendo una pelle animale si ottiene invece un vestito alla Tarzan; attaccando il filo ad un ramo, poi, si ottiene una trappola; e se ci attaccate invece delle foglie si ha una freccia; e con una corda, inoltre, salta fuori un arco. E se altrimenti ci attaccassimo una benda (sempre al ramo, mi raccomando): eccovi una benda per fratture! Che ve ne pare? Le combinazioni effettivamente giocano un ruolo determinante e tutto sta nel provare di volta in volta nuovi "innesti" lasciandosi guidare dal proprio istinto.

Questa sottospecie di mostro della palude non ha l'aria troppo rassicurante. Fossi in voi eviterei d'intrattenermi troppo con lui.

Che devo aggiungere? Ricordatevi che il vostro corpo non sopporta molto bene gli sbalzi di temperatura (passare da una caverna al deserto, ad esempio) e dovrete cambiare di vestiario a seconda delle indicazioni del computer che avete attaccato al torace (questo vale unicamente se giocate in modo "realistico", s'intende).

V'interessa altro: girate pagina e leggetevi i box dedicati al computer e ai medicinali!

G.B.

CONSIGLI PER INIZIARE BENE

Ben sapendo che iniziare non è facile, abbiamo decisi di fornirvi una serie di consigli utili per risolvere il primo scenario. Memorizzatevi anzitutto la posizione di partenza sulla mappa e poi andate verso est ed imboccate il primo anfratto sulla sinistra (cioè a nord). Troverete il magnifico ponte di pietra e un mucchio di cavalli morti. Ispezionate ogni carcassa per prendere tutti i fili e poi cercate lì ai vostri piedi una scatola arancione: è il medikit. Uscite dall'anfratto e continuate la camminata verso est. Troverete un collega semi-impazzito. Inutile discutere: stendetelo con un paio di pugni e rubategli tutto, coltello e fiammiferi compresi. Ora tornate sui vostri passi e andate in fondo ad ovest: un altro collega vi aspetta... per addentarvi. E' un mannaro e va affrontato furiosamente col coltello (anche a pugni si riesce, ma si rischia di beccarsi qualche ferita). Bene, controllate se siete illesi, poi fregategli la sua roba poco più avanti, tra cui un purificatore d'acqua. Ok: proseguendo a sud e voltandovi verso est vedrete una strada verdeggiante che si inerpica su per la collina. E in fondo c'è un nido d'aquila contenente un uovo e delle penne. Le penne vi serviranno per fare le frecce (insieme ai rami che ricaverete accoltellando gli alberi più grossi). Peccato che mamma aquila non sia d'accordo. L'unica è correre a perdifiato verso il nido, fregare la roba e poi scappare indietro (magari col viaggio istantaneo). Fatto? Se avete ancora entrambi gli occhi siete a posto. Tocca alla tigre: nell'angolo nord-ovest della mappa incontrerete tale felino. Si tratta di avvicinarsi strisciando finché è possibile, poi correre come dei pazzi seguendo la strada (che porta, molto più a sud, verso un albero di resina). La tigre dovrebbe aver smesso di inseguirvi. Senza troppi gesti inconsulti prendete un bel po' di resina che vi servirà per fabbricare le torce (ramo+resina, appunto) e poi potrete affrontare le buie caverne. Una, abbastanza piccola, si trova all'estremità sud-est della mappa. E se, una volta dentro, vi sembra che non abbia vie d'uscita, cercate bene un cunicolo a nord. Se invece volete entrare nella seconda caverna (più grande e pericolosa), dovete tornare nella zona dell'arco di pietra, andare il più possibile a nord ed imboccare la salita cha appare ad ovest. Poi potrete attraversare il ponte di pietra e, una volta dall'altra parte, non dovrete fare altro che cercare la tigre lì a due passi. E utilizzare la tattica di prima: avvicinarsi il più possibile, poi passarle oltre di corsa: in fondo c'è l'imboccatura di una caverna. E ora buona fortuna. Ne avrete bisogno!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I VOXEL DELLA SILMARILS

Il Voxelspace di Comanche ha davvero fatto scuola: in attesa di vedere Armored Fist da parte degli stessi ideatori di tale tecnica (Novalogic), possiamo già goderci questo notevole esercizio di stile della Silmarils. Ma cosa sono 'sti Voxel? Beh, avete presente un normale grafico con istogrammi a barre? Ad ogni punto sull'ascissa corrisponde un determinato valore che si esprime in altezza. Bene, immaginatevi stavolta che ad ogni coppia di valori presi sugli assi X e Y corrisponda un'altezza e avete una superficie tridimensionale, che qui appunto chiamano VoxelSpace. Ma c'è un però: con Comanche tutto questo funzionava benissimo perché si volava distanti da terra, ma quando si rapava il terreno si vedevano pixel grossi come case. Qui in Robinson siete effettivamente con i piedi per terra e quindi i programmatori hanno dovuto perfezionare la tecnica. Come? Col brush mapping, ovvero applicando un brush ad ogni "pixel" di grosse dimensioni. Il che comportava effettivamente una notevolissima mole di calcoli, per cui sono stati costretti a utilizzare delle tavole per i calcoli delle posizioni tridimensionali particolarmente approssimate (TUTTI i vari programmi in 3D utilizzano tavole precalcolate per seni, coseni e altre funzioni. Solo Falcon, forse, utilizza anche il coprocessore). E in effetti, andando particolarmente vicini gli oggetti e ruotando un po' la testa si possono notare imprecisioni o incongruenze. Ma, in fin dei conti, cosa importa? Avete un treddì di tutto rispetto e volete buttarlo via per dei dettagli. Eppoi la Silmarils ha migliorato ulteriormente i Voxel di Comanche anche in un altro senso: come vi ho già detto, ad ogni X ed Y deve corrispondere un ed una sola Z. Questo in Comanche. Qui, invece, tramite sofisticate tavole e/o procedure si possono avere più livelli, anche se la cosa porta via il doppio di tempo in calcoli e viene usata abbastanza raramente. Un esempio assai figurativo è il ponte di pietra che potete trovare subito all'inizio (e ce n'è almeno un altro...). E poi nelle caverne ci sono degli stretti cunicoli in cui potete passare solo strisciando. Non c'è che dire. Un buon lavoro!

SCUSI, DOTTORE. A COSA SERVE QUESTO?

Visto che i medicinali giocano una parte così importante eccovi l'elenco del contenuto del medikit con tanto di relativi effetti.

Aspirina: per curare i colpi di sole. Fermo restando che l'idea migliore per prevenirli rimane un bel cappellino, assumete una compressa se vi gira la testa.

Antibiotico: per combattere le infezioni.

Antispasmodico: per i problemi di digestione. Una pillola dopo una consistente mangiata.

Chinino: per combattere la malaria. Mangiatene prima, durante e dopo eventuali viaggi in zone paludose.

Pillole vitaminiche: vi sentite debolucci? Ecco la cura!

Tranquillante: da usare magari insieme al sonnifero se siete davvero sconvolti e non riuscite proprio a dormire.

Sonnifero: a volte dormire può essere un problema. Nel qual caso un bel sonnifero aiuta.

Cianuro: devo spiegarlo? Se pensate che tutto sia perduto, fatela finita. (Eppure DEVE servire a qual cos'altro...).

Bende: per sistemare le ferite precedentemente disinfettate.

Laccio emostatico: da usare in caso di avvelenamento o di dolorosa ma necessario amputazione di un arto!

Ago e filo: per suturare grosse ferite.

Siringa di atropina autoiniettante: potete usarla una volta sola. Serve per combattere i casi di pressione molto bassa. Prima di utilizzarla provate magari a bere molta acqua.

Siringa standard: combinatela con una qualsiasi delle boccette qui sotto per riempirla del liquido voluto. Poi iniettatela nel punto desiderato.

Siringa aspira-veleno: se siete svelti potete ancora riuscire ad aspirare il veleno dalla zona infetta con questo aggeggio. Ma attenti: avete sì e no 10 secondi utili. Altrimenti ricorrete al siero.

Boccetta di anestetico: sapete che vi farete del male? Allora è meglio anestetizzare prima! Da utilizzare soprattutto prima di suturare qualche grossa ferita.

Boccetta di siero anti-veleno: se sapete che state per affrontare creature velenose, iniettatevelo prima. Se invece venite presi alla sprovvista e venite morsi senza aver precedentemente assunto alcuna protezione dal veleno, passate il laccio emostatico vicino alla zona colpita poi iniettate. Ma è meglio prima provare ad aspirare il veleno coll'apposito aspiratore.

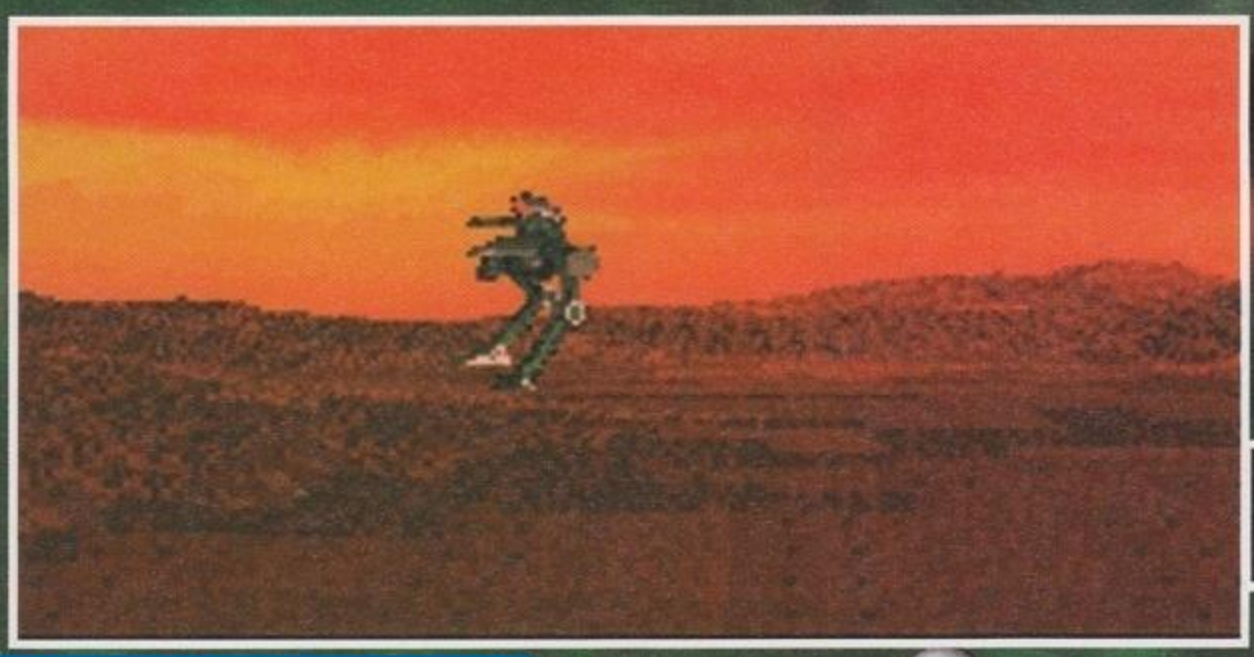
Boccetta di morfina: per lenire il dolore causato da grosse ferite, fratture o arti amputati. E' una droga: usare con cautela!

Boccette di antisettico: cioè antibatterico. Iniettatevelo se, ad esempio, vi beccate la febbre.

250ml di plasma: no, non è un cannone al plasma, ma sangue di riserva per curare forti emorragie. Usatelo con parsimonia! Quando possibile bevete invece tanta acqua e poi riposatevi.

Finalmente un tipo dalle sembianze umane, si tratta in effetti di uno dei vostri compagni di viaggio. L'unico problema è che l'impatto con il pianeta ostile gli ha dato un po' alla testa...

Le caverne nascondono mille sorprese. La natura di questo quadribraccia d'argilla rimane tutt'ora ignota.



Cosa ci faccia esattamente una sorta di Mech nel bel mezzo di un pianeta di questo tipo anche ancora tutto da chiarire, comunque, a meno che si tratti di un miraggio...

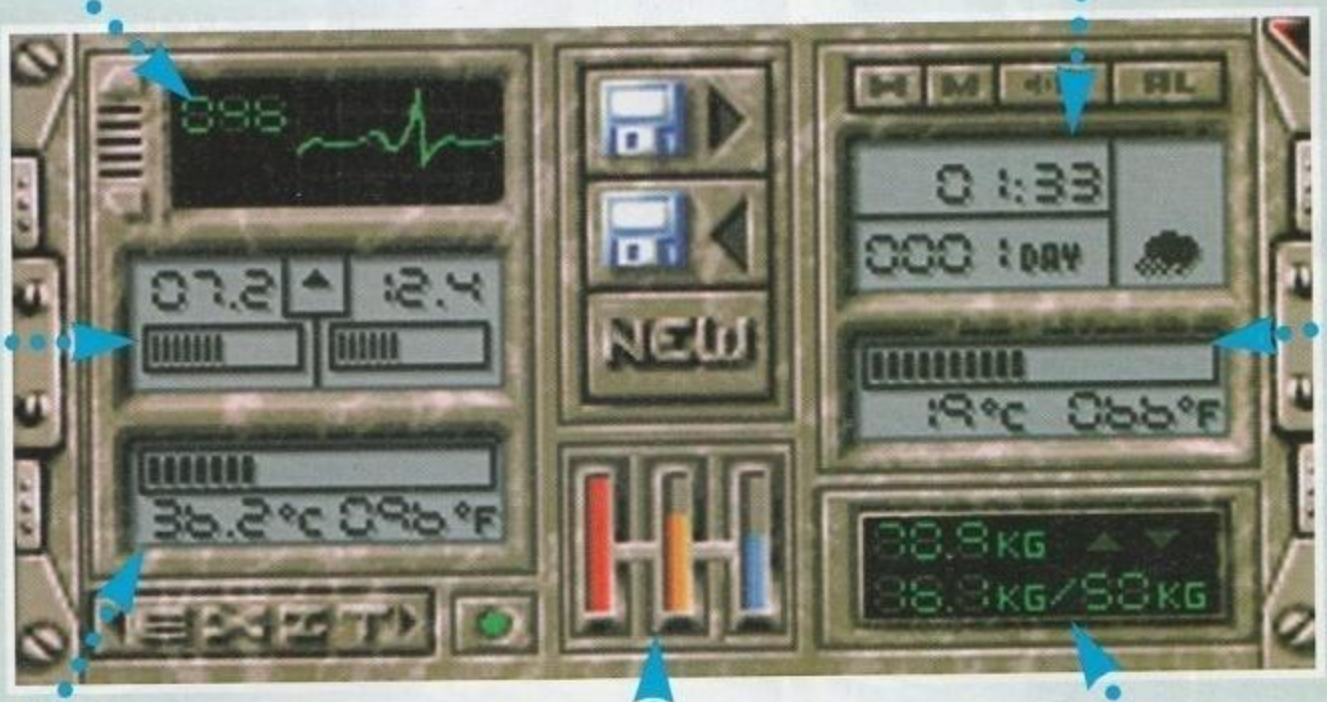
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MICROCOMPUTER PORTATILE

Indicatore del battito cardiaco. Se avete corso troppo, ad esempio, subisce un'impennata.

Ora e giorni di permanenza sul pianeta. Con tanto di allarme programmabile se ci si vuole svegliare ad una certa ora!



Indicatori della pressione sanguigna: cercate di tenere entrambe le barre a circa metà. Altrimenti dovrete ricorrere agli appositi medicinali.

La temperatura esterna: tenetela d'occhio ad ogni cambio di scenario o condizione atmosferica.

Indicatore della temperatura corporea: stare sotto i 37 gradi centigradi è il vostro obiettivo. Se salite può significare che avete la febbre o che semplicemente avete troppo caldo a causa dei vestiti (levatene qualcuno!).

Queste tre barre indicano, rispettivamente da sinistra a destra, la percentuale di sangue presente nel vostro corpo (se siete malamente feriti può calare bruscamente), la presenza di cibo e quella di acqua (è buona norma bere tre litri di acqua al giorno).

Il vostro peso totale, di quello che portate con voi e il carico massimo che potete sopportare.

Questo bizzarro incrocio fra un ippopotamo e un cervo il galateo non sa nemmeno dove stia di casa. Mostrare così impunemente il paffuto fondoschiena!

L'assalto degli uomini amazzoni è quanto di più triste possa accadere ad un povero esploratore. Se si deve soccombere che si soccomba pure, ma almeno per mano di una prosperosa guerriera dal petto scoperto, non un capellone anabolizzoto di tali fattezze.

PC

Sinceramente sono piuttosto stupito: non pensavo che la Silmarils fosse in grado di fare simili salti di qualità infatti di tecnica: me la immaginavo ancora a riproporre i soliti Ishar con tanta grafica in bitmap ripetuta infinite volte. Beh, stavolta hanno preso come riferimento addirittura Comanche e si sono creati un mondo tridimensionale di sconvolgente effetto. E in un simile pianeta sintetico trovate di tutto: animali feroci, temibili mostri, tribù extraterrestri, tenebrose caverne, ponti di pietra, laghi, variazioni climatiche e, soprattutto, tanti enigmi non certo tutti facili. Ma la vera novità del gioco (grafica a parte), sta tutta nell'accurata simulazione dell'organismo umano e delle sue reazioni a variazioni di temperatura, ferite, cibi velenosi, infezioni, ecc. Siete insomma dei novelli Robinson Crusoe in lotta contro l'ambiente ostile e non solo con i suoi abitanti. Inutile, quindi, sottolineare ulteriormente il fatto che per una volta hanno davvero fatto un ottimo lavoro. Resta solo da vedere se il gioco è giocabile e piacevole. E qui devo dirvi che ho ancora parecchie riserve: può capitare, ad esempio, che si metta a piovere e che smetta solo dopo decine di giorni. E in simili condizioni atmosferiche in giro si vede assai poco. Poi gli enigmi non sono sempre molto intuitivi e la noia spesso può prendere il sopravvento. Consigliato a tipi tenaci e pieni di inventiva.

TECNICA 88
GIOCABILITA' 88
INNOVAZIONE 88
GLOBALE 88

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

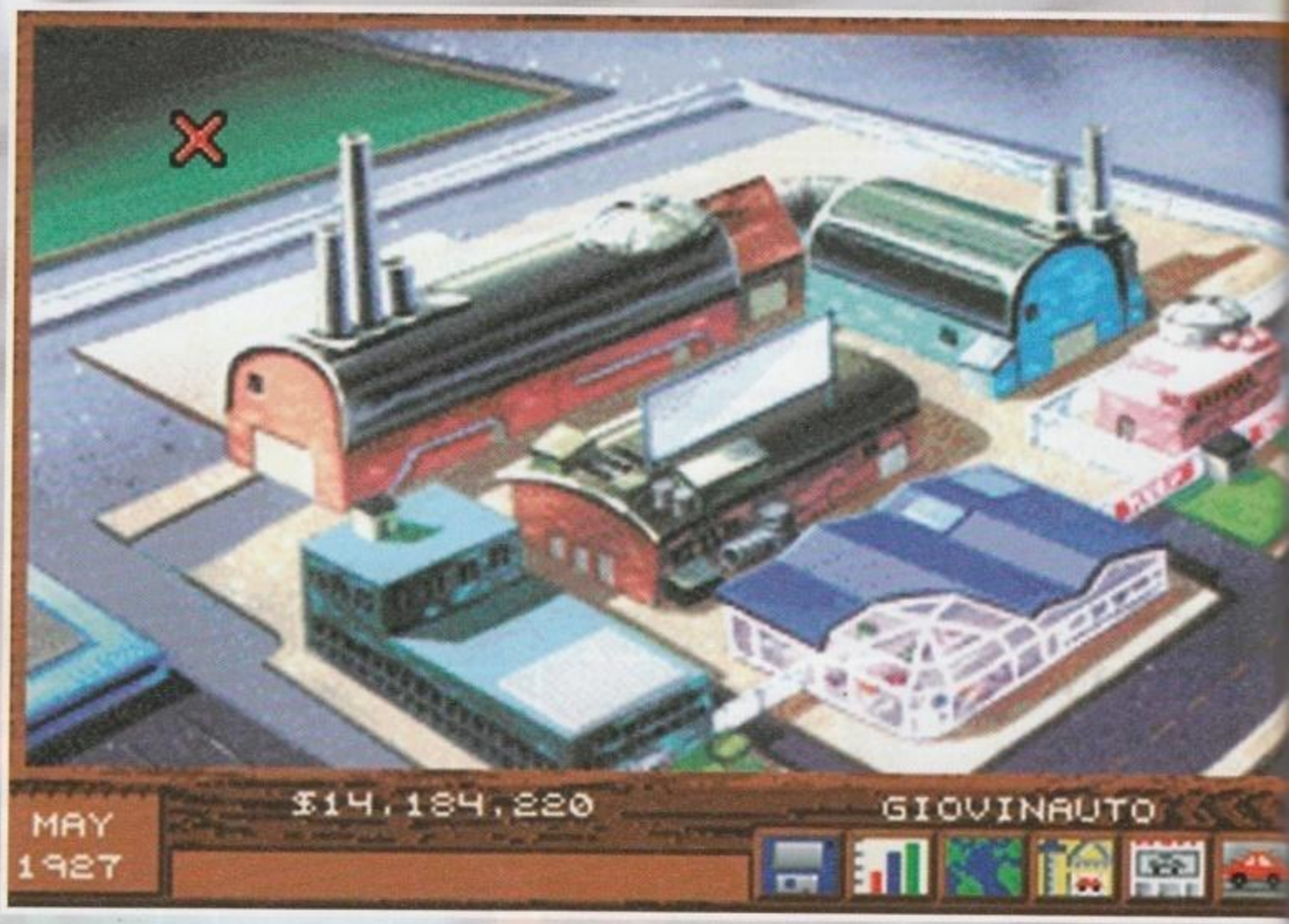
DETROIT

Io vado in redazione, tu vai in redazione, egli va in redazione... Fermi tutti! Come diavolo vanno in redazione tutte queste persone? Ma in auto, che diamine! E chi le costruisce? Voi videogiocatori...

Allora, nell'anno di grazia 1908 un certo sior Henry T. Ford, un tizio risoluto e dalle idee ben chiare, decise di fondare a Detroit la prima grande fabbrica di auto al mondo, guarda caso nomata come lui. Da quella fabbrica uscirono milioni di auto, tutte del celeberrimo modello T, e tutte rigorosamente nere. Sapete perché proprio nere? Perché il nero seccava prima al sole! Non è una battuta, eh?

Allora, la Impressions è rimasta evidentemente "impressionata" da tutto ciò, e ha deciso di trasmetterci tale impressione con un mega super simulatore di economia e produzione automobilistica, sotto forma di un progetto ambizioso da far paura e spavento, e scusatemi se ho i capelli un po' più bianchi del solito.

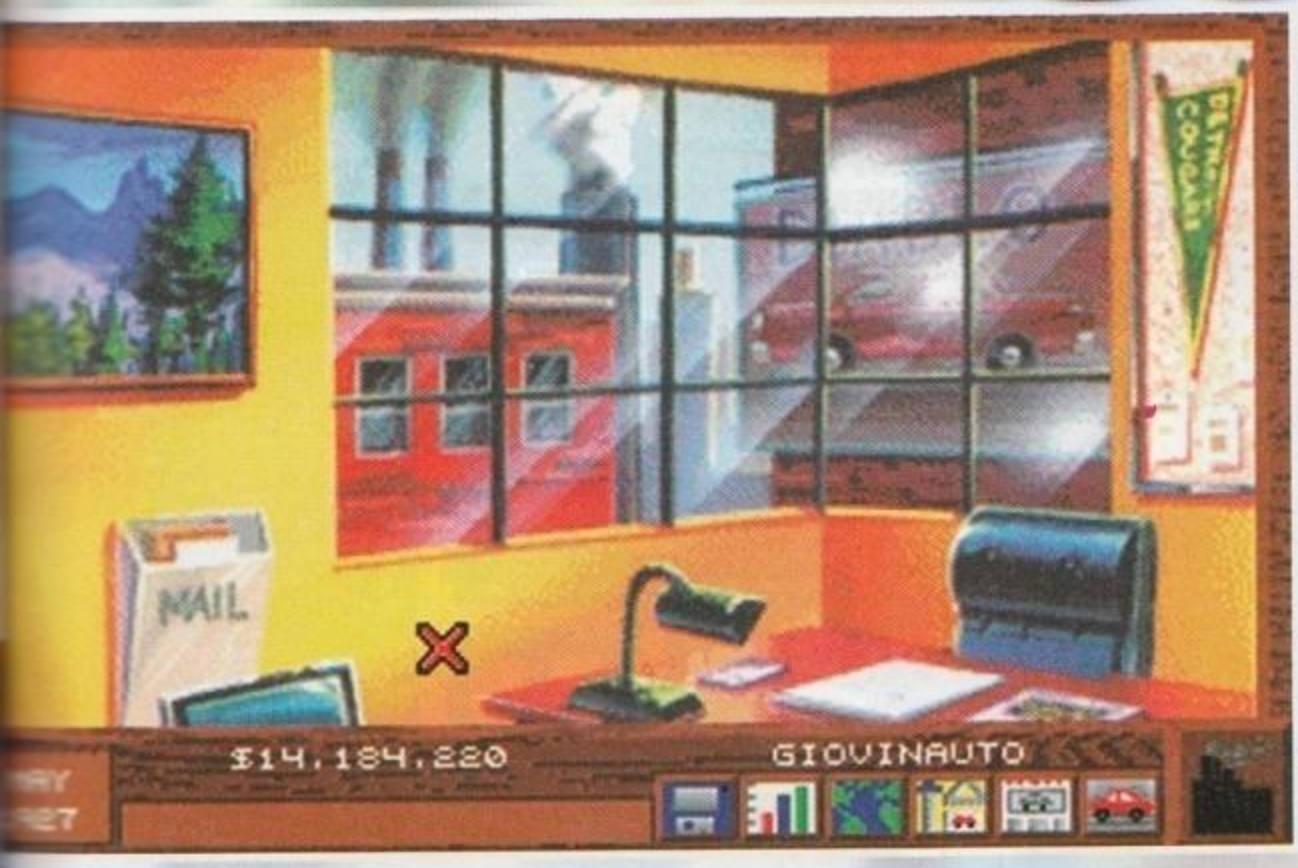
Allora, questo Detroit è appunto un simulatore gestionale, in cui il vostro scopo sarà quello di creare un vero impero automobilistico capace di diffondersi in tutto il mondo, e magari riuscendo a pigliare a calcioni nel fondoschiena i soliti giapponesi. Possono giocare quattro concorrenti, siano essi umani o digitali, e la vostra attività coprirà i settori più vari.

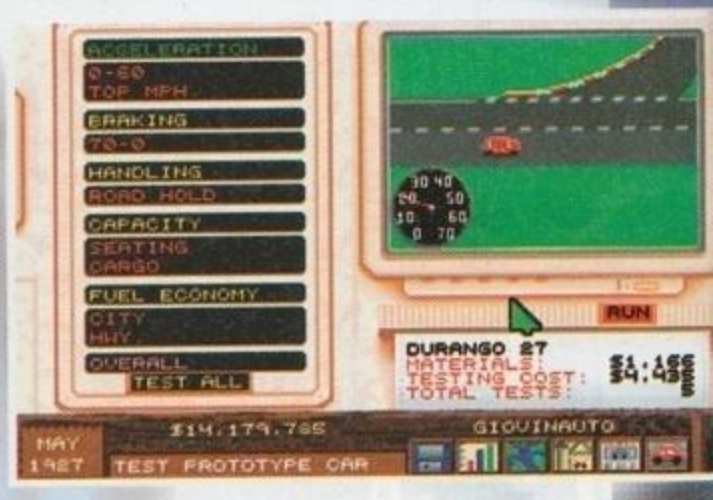


Lo scenario di gioco è infatti costituito da tutto il mondo, che per praticità risulta diviso in zone. Il gioco avanza a turni di un mese: iniziate con una fabbrica e un ufficio commerciale in una zona sola, e sta a voi espandervi con i soldi a disposizione e un bel po' di lavoro. Per variare il livello di difficoltà è possibile fissare quanti soldi si hanno all'inizio.

Come si desume dall'apposito riquadro, ci sono sei sezioni operative (in effetti cinque) che trattano il prodotto automobile sotto vari punti di vista. Sta a voi, per esempio, scegliere esattamente quanto personale assumere come operai e come scienziati, come ripartirli, quanto pagarli e dove dirigere i loro sforzi. Sarà anche importante sviluppare i vari settori tecnologici dell'auto (motore, freni, sospensioni, carrozzeria, raffreddamento, sicurezza, accessori)

http://www.oldgamesitalia.net/





eccetera. Si possono creare vari tipi di auto, dalla berlina familiare al camion e alla sportiva: una volta deciso il prototipo, passerete alla fase di controllo delle prestazioni, che vi darà un'idea di come funziona la vostra nuova vettura, e a quel punto potrete modificarla o produrla.

per offrire un prodotto sempre più competitivo e al passo con la tecnica, tutto questo senza dimenticare l'efficacia della promozione pubblicitaria. Potrete, cioè, comperare cartelloni e pagine di riviste (scegliendo tra riviste d'auto, d'affari, di moda, femminili e quotidiani), senza tralasciare nemmeno la partecipazione a eventi sportivi e la pubblicità su radio e televisione... quando le avranno inventate, perché si parte dal 1908 e la tecnologia solo pian piano avanza.
Le auto, però, prima di tutto dovranno essere progettate. C'è una sezione apposta, che vi mostra una carrozzeria componibile; col passare del tempo, l'immagine dell'auto diventerà sempre più moderna. Voi dovrete scegliere l'aspetto estetico e il colore dell'auto (che comunque non avrà alcuna importanza finale: un semplice vezzo), oltre agli accessori, alle tecnologie,

IL SISTEMA DI COMANDI

Il gioco è diviso in sei sezioni principali: archivio, amministrazione, commercio e produzione, pubblicità, progetto, ricerca. Ogni sezione ha un suo fondale che riempie tutta la parte superiore del video (il menu principale mostra il vostro complesso produttivo), e sotto appare una piccola riga di icone che indica le varie sezioni. In ogni fondale ä possibile premere con il mouse sopra certi oggetti per effettuare le selezioni; apparirà così in basso una scritta descrittiva. Ecco in sintesi le funzioni:
Archivio: serve solo per conservare tutti gli schemi tecnici dei vari modelli di auto, da passare alla sezione progetti.
Amministrazione: qui si assume e licenzia il personale (operai e tecnici), si analizza la situazione della fabbrica e delle vendite da vari punti di vista, si modificano le opzioni di gioco e si chiedono prestiti.
Commercio/produzione: appare come un planisfero in cui il mondo è diviso in zone. Ogni zona può ospitare un certo numero di fabbriche e uffici vendite, che decidete voi.
Pubblicità: se il pubblico non vi conosce, non vendete. Dovrete perciò decidere quanti soldi allocare in varie categorie di promozione.
Progetto: qui si creano i prototipi: scegliete il tipo di auto, la forma, il colore, gli accessori e poi lo sottoponete alla valutazione su strada.
Ricerca: il regno della tecnologia. Assegnate ricercatori a varie classi di impianti dell'auto per migliorare il prodotto come volete.

Per produrla dovrete avere fabbriche in questo o quel paese, senza dimenticare che è possibile costruire da una parte per vendere da un'altra. Ogni fabbrica, e ce ne possono essere tante, ha varie linee d'assemblaggio su cui dovrete allocare gli operai e i modelli da produrre, mentre per la distribuzione finale dovrete avere i concessionari e stabilire il prezzo di vendita, uno per modello. Potete diversificare i prezzi come vi pare da zona a zona, ed esiste un'opzione per ritoccarli tutti contemporaneamente di una percentuale fissa. La scelta è vostra.
Ricordatevi comunque che avete anche avversari da tenere d'occhio, senza contare che i lavoratori pagati troppo poco vanno in sciopero e quindi potreste dover risolvere problemi interni. Potrete d'altro canto sentire il parere delle riviste di auto, che recensiranno le vostre vetture e assegneranno un giudizio sulla guidabilità, sul livello di sicurezza e sul prezzo. Come se tutto questo non bastasse, potrete ricorrere a consulenti esterni per avere indicazioni su cosa occorra fare per spiazzare la concorrenza, scoprendo i vostri vantaggi e svantaggi. Insomma, c'è proprio tutto ciò che ci vuole per masticare auto da mane a sera.

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DETROIT

MOTORI

Il motore di partenza è un 4 cilindri di 747 cc. Non è molto potente, beve come una spugna, e arriva a ben 40 Km/h.

Segue un 4 cilindri in linea un po' più evoluto.

E con questo, la cilindrata arriva a 848. Siamo sempre a livello di utilitaria.

Arriva il boxer! Ci sono sempre 4 cilindri, ma contrapposti per ottenere indiscutibili vantaggi nelle prestazioni.

Ed ora, ecco il possente 6 cilindri! In linea, naturalmente. La tecnica diventa sempre più sofisticata.

Restiamo sempre a quota 6, con una versione truccata. Aumenta la potenza e i consumi vanno alle stelle.

Torniamo brevemente al 4 cilindri, stavolta in posizione trasversale. La formula della Mini!

Il 4 cilindri non si ferma più: ben 2200 cc di cilindrata.

Ed ecco il 2400 cc.

Per arrivare a 2600 cc si torna ai 6 cilindri. E l'evoluzione continua...

IMPIANTI FRENANTI

Le origini: il freno a mano. Non potete pretendere, naturalmente, un VERO freno a mano.

Nasce il tamburo: un guscio di metallo con un pattino premente.

Il sistema di azionamento meccanico diventa idraulico, per maggiore sicurezza e prestazioni.

E arriva il servofreno a vuoto, con grande risparmio di calli ai piedi.

Il tamburo si evolve: ci sono più cilindri idraulici per l'azionamento.

E ora arriviamo al tamburo a doppia ganascia. Se ne sentiva la mancanza, ma per arrivare ai dischi dovremo aspettare ancora un po'.

SOSPENSIONI

Le prime vere sospensioni furono le balestre, costituite da tante lamine di metallo elastico. Erano delicate e poco pratiche.

Finalmente arrivarono i molloni montati su un affusto di sostegno, ma si poteva ancora migliorare.

Ecco qua: ammortizzatori a gas! E dopo? Scopritelo da soli.

SISTEMI DI RAFFREDDAMENTO

I primi motori erano raffreddati ad aria. Cioè, il cofano era aperto. Molto semplice, ma terribilmente inefficiente.

Poi arrivò l'acqua nel radiatore, e le cose cambiarono parecchio. Il problema erano i troppo frequenti surriscaldamenti.

Per migliorare l'efficienza del sistema, si usò dapprima la circolazione forzata a pompa.

Seguirono i radiatori sigillati e pressurizzati, che avevano la loro brava parte di vantaggi.

E si giunse al radiatore a tubicini con una grossa ventola collegata al motore. Chissà che cosa riserva il futuro.

ACCESSORI

La prima aggiunta di rilievo dopo i primissimi modelli fu un bel parabrezza.

Data la natura dei motori, serviva un dispositivo di avviamento efficace. Nacque così l'avviamento elettrico, al posto dell'odiosa e pericolosa manovella.

In un anno ci sono quattro stagioni, e l'inverno è generalmente freddino. Ecco, quindi, nascere le auto riscaldate.

E quando piove? No problemo! Il tergicristallo terminerà ogni possibile inconveniente.

Un bel giorno nacque la radio, che si insediò stabilmente in auto e da lì non si mosse più. Ma oggi abbiamo perfino lettori CD, televisori, minibar, eccetera: vi basta proseguire col gioco...

DOTAZIONI DI SICUREZZA

Il primo impianto di sicurezza fu il paraurti. Certamente, oltre una certa velocità ce n'era bisogno.

E di notte? Servivano le luci, e quindi nacque l'impianto elettrico. L'auto stava diventando moderna.

Però non bastava. Per proteggere i passeggeri si introdusse la cabina in vasca d'acciaio.

Naturalmente si poteva migliorare la decelerazione d'emergenza dell'auto, introducendo un sistema frenante potenziato.

E le cinture? Allacciatele, ragazzi! Non sono lì per bellezza.

Utilissimo per gli urti violenti, nacque il parabrezza stratificato, in grado di deformarsi senza troppa fatica. E l'evoluzione, lo sappiamo, è andata ancora oltre.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN MODELLO PER OGNI EPOCA

Ecco a voi una breve introduzione per alcuni dei modelli più popolari che hanno segnato la storia dell'automobile.

Questa è la gloriosa Ford modello T del 1908. Le prime auto che produrrete saranno tutte più o meno così.

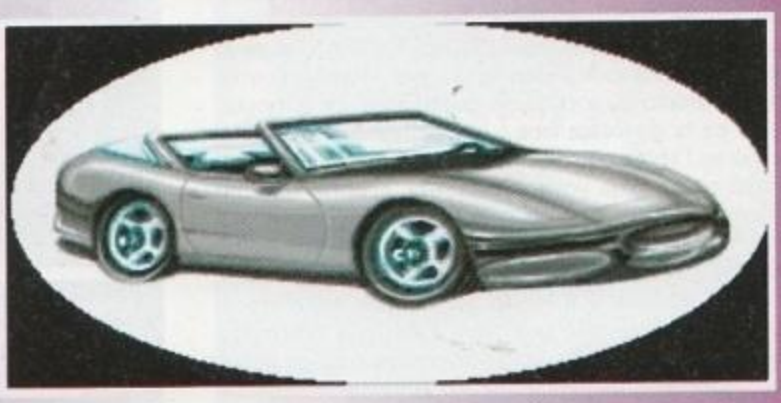
Ecco qualcosina di più moderno, si tratta di un modello risalente ai primi anni '20.

Ricordate le tipiche berline nere dei gangster ai tempi del proibizionismo? Siamo in epoca, nel corso degli anni '30.

Questa assomiglia alla famosa Tucker Torpedo. Anche se ormai il suo tempo è passato, siamo infatti già verso la metà del secolo.

Per i fanatici delle berlinette, ecco una Mustang o qualcosa del genere. Ormai la celebre Modello T è passata definitivamente in soffitta.

Ecco finalmente qualcosa di moderno: all'incirca una BMW serie 3. Ma se credevate che fosse tutto, aspettate...



... perché vi mostriamo una fiammante Jaguar cabriolet da corsa. Il Duemila attende, pieno di promesse scintillanti!

REVIEW

G.B.

Non sono un grande apprezzatore dei precedenti titoli Impressions, e questo gioco continua la serie dei giochi compilati e la lentezza si sente davvero tanto, soprattutto usando il mouse. Ma, a parte tutto, la loro idea, sulla carta, sembra davvero buona fino a quando non si intuisce che dietro al gioco c'è una logica bolsa (riuscivo a malapena a vendere auto assai migliori di quelle del computer e a metà prezzo! Mentre lui navigava già nell'oro!) e in cui soprattutto si vede l'auto in un modo assai semplicistico: un motore qui, dei freni là e poco più. La realtà odierna, lo sappiamo, è MOLTO più complessa ed è dominata pure dagli scontri di mercato. Ma qui non sperate certo di trovarli: ognuno si vende le sue auto e vince chi fa più soldi o qualcosa del genere.
Inutile cercare di sapere cosa facciano gli avversari: di confronti se ne sente solo l'odore. Spero che nel prossimo futuro qualcuno realizzi qualcosa di molto più completo, per il momento, se proprio ci tenete, godetevi questo Detroit come antipasto.

PC

Bah. Carico il gioco: bello bello. Inizio a giocare: oh, ma quante opzioni! Cerco di scegliere qualcosa: ehi, che sta facendo il PC? Questa, amici lettori, è la sintesi: Detroit è L-E-N-T-O. Ogni selezione richiede una pausa di qualche decimo di secondo, lieve ma irritante, mentre con la tastiera va un po' meglio. Questo diventa addirittura stressante quando si devono continuare a scegliere certe opzioni, per esempio, per scorrere una lista o per far crescere una cifra quando non la si può scrivere via tastiera. Mi potrete chiedere che PC ho io: ebbene sì, ho un 8088 a 4,77 MHz... ma siamo pazzi? Ho un 486 DX50, altro che, e con un mostro simile pretendo che tutto vada a scheggia. Detroit, vedi caso, non lo fa.
Se si fa eccezione per questo inconveniente mica da poco, ho comunque avuto l'impressione che l'organizzazione dei menu fosse poco razionale, perché si saltabecca in continuazione da una parte all'altra per fare qualsiasi cosa, senza avere nessun menu di compendio o cose del genere. Si tratta in pratica di una struttura eccessivamente stratificata, in cui bisogna sempre "scendere e salire" per fare ciò che si vuole.
Altra cosa di cui tenere conto: Detroit è molto complesso e minuzioso. Ritengo quindi che risulterà adatto a chi ama i rompicapo, ma semplicemente scoraggiante per tutti gli altri.
Per il resto, non ci sono osservazioni particolari: la grafica è decente ma nulla più, il sonoro alla lunga può annoiare, e avrebbero anche potuto non far bloccare il gioco mentre carica qualche occasionale animazione su video.
In sintesi? Se proprio vi interessa prendetelo, tanto non c'è altro in commercio, ma sappiate quel che vi aspetta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

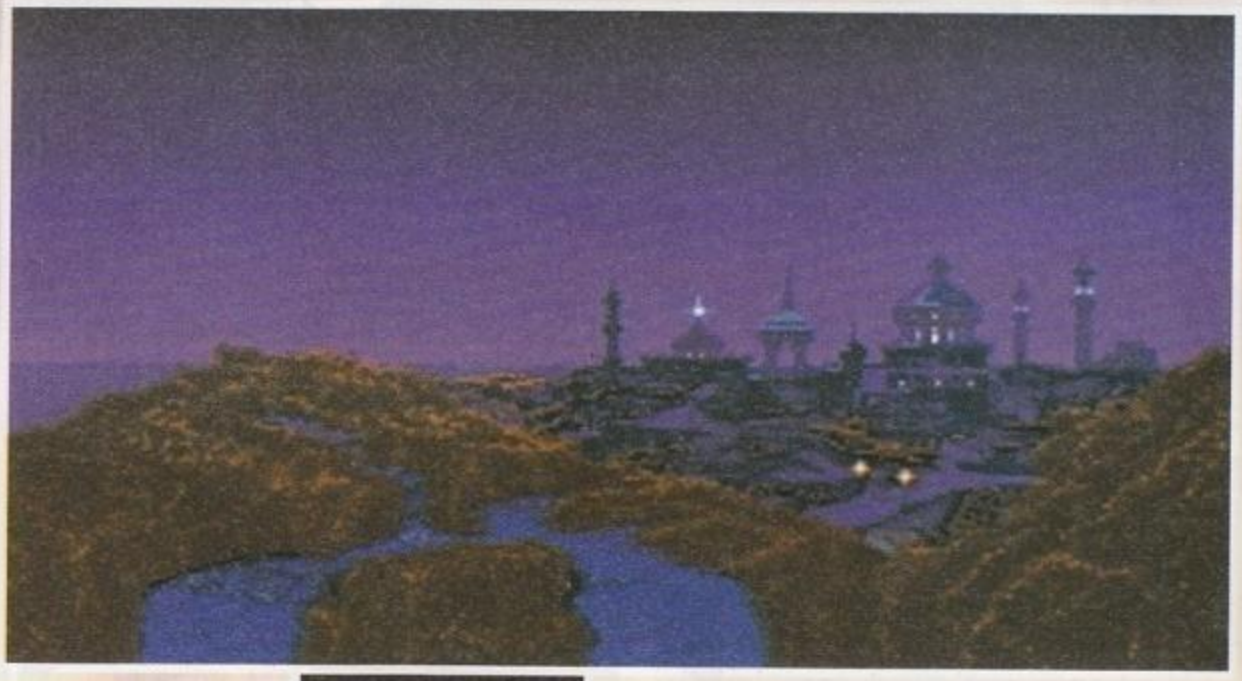
http://www.oldgamesitalia.net/

Al-Qadim™

The Genie's Curse

A breve distanza dall'ottimo Ravenloft, esce un nuovo RPG targato SSI con lo stesso engine grafico di Dark Sun, o quasi....

Bisogna essere sinceri, c'è una notevole differenza tra questi due engine che si può così riassumere: il primo era molto bacato, questo no! Naturalmente Al-Qadim è anche più evoluto, ma di questo parleremo dopo.
Dopo averci aperto le porte dell'espansione Dark Sun, la SSI, dietro licenza della solita TSR, ci porta nel magico mondo AD&D orientale di Al-Qadim: una delle espansioni forse meglio riuscite, almeno a mio giudizio.
Vediamo un po' cosa succede in queste misteriose notti arabe: siete il figlio di un nobile e ricco mercante, capo della famiglia Al-Hazrad, e la vostra vita prosegue facile facile. La voglia di avventura, però, scorre forte in voi e alla fine lasciate la vita oziosa e agiata del ricco mercante per la perigliosa e avvincente esistenza del corsaro di ventura. Partite così per imparare l'arte al seguito del Grande Corsaro Mastro Sinbar e con lui navigherete affrontando i più grandi pericoli fino al giorno della grande prova. Dopo anni di duro training, Sinbar vi porta sulla sua isola segreta, dove un lungo e impervio labirinto sarà la prova del fuoco che farà pendere l'ago della bilancia del vostro futuro sulla fortuna o sulla disgrazia. Voi però, armati di una grande determinazione che vi viene dal pensiero di Kara, la bellissima figlia del Califfo, che sarà l'incommensurabile ricompensa per l'impegno e la forza d'animo dimostrati in questi anni, ce la farete (beh! ce la dovreste fare... No comunque una bella mano ve l'abbiamo data, basta girare la pagina!). Qui difatti comincia la vostra avventura, proprio davanti all'entrata del labirinto e con la benedizione del vostro grande maestro.
Benché inizialmente difficile, una volta capiti quali sono gli ostacoli e il modo per evitarli, superare il labirinto diventa solo una mera questione di tempo: sì, perché non dovete solo sorpassare tutti gli ostacoli (altrimenti troppo facili), ma farlo a una velocità discretamente elevata, altrimenti il campo di energia che vi segue (capita...) vi riporta all'inizio e dovete rifare il tutto da capo. Una volta terminata questa prova d'iniziazione vi ritrovate nuovamente a casa vostra e sarete quindi pronti a cominciare per davvero.
Senza che stia a guidarvi passo passo (perché altrimenti sarebbe una soluzione) ecco, più o meno, quel che vi serve sapere quando v'inoltrerete a fondo in quest'avventura...
Nel paesino ove abitate ci sono due famiglie in conflitto: la vostra (me pareva!) e i Wassab, anche questi ultimi potenti commercianti. Con un po' di abilità dovreste riuscire, grazie alla vostra immensa saggezza e dietro consiglio del Qadi, a far loro firmare un trattato sul quale si



Il mondo di Al-Qadim, il vostro regno, così come appare in un'immagine dell'introduzione.

Volete camminare sui carboni ardenti? Non siete mica dei fachiri!

Il vostro maestro spirituale vi inizializzerà mediante un labirinto che voi dovrete superare, e vi assicuro che non è un gioco da ragazzi...

Gli zombie e gli scheletri si trovano quasi tutti sulle isole che circondano quella della vostra città natale. Qui ne potete ammirare tre esemplari intenti a farvi la festa.

L'obelisco qui rappresentato è da fare a pezzi, visto che nasconde un potente ristoratore. Dove vi trovate? Sulla vostra nave. Ma non mi chiedete come mai c'è tutto il cielo intorno!

http://www.oldgamesitalia.net/

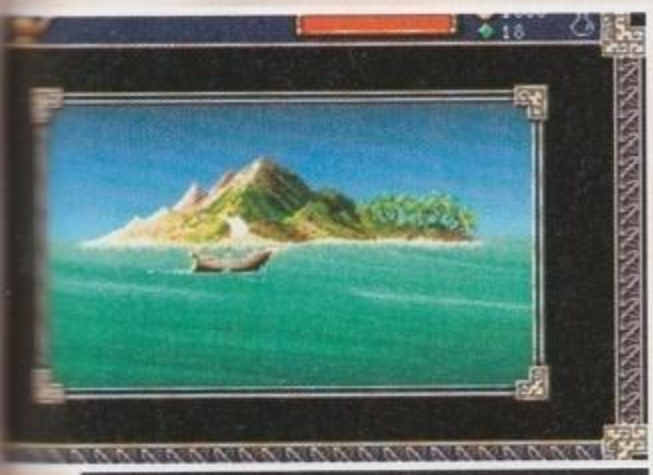
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le cabine della nave sono equipaggiate di tutto, anche di passaggi segreti. A tale proposito: avrete modo di incontrarne (e magari di non vederli) di qualunque tipo, quindi occhi aperti!

Dunque: non si tratta di una statua, ma di un genio, presuppongo di tipo marino. Quando volete fare un bel giretto sul vostro 50 metri d'altura, non dovete far altro che chiederlo a questo genio e lui vi condurrà ovunque vogliate!

specifica che nessuno della vostra famiglia dovrà mai usare il suo genio personale contro la famiglia avversaria; questo perché alcune voci, peraltro false, raccontavano di usi poco ortodossi dello stesso. Manco a dirlo, pochi giorni più tardi, una nave dei Wassab viene distrutta dal vostro genio domestico. Bello, eh? Naturalmente c'è qualcosa sotto, però è difficile provarlo, poiché in effetti solo i padroni del genio, ovvero i membri della vostra famiglia, possono impartigli degli ordini (non è simpatico sospettare dei propri parenti...). Il danno



La navigazione, in alcuni casi, può risultare pericolosa e non è raro che la vostra bella barchetta vanga attaccata sia dall'isola che dal mare: comunque è una situazione del tutto casuale!

peggiore è comunque rappresentato dal fatto che sulla nave, che sembrava essere solo un mercantile, si trovavano anche niente-popò-di-meno-che il Califfo e la sua figlioletta (la principessa Kara), quest'ultima promessa a voi in moglie (ahia!). I marinai che governavano la nave sono dati per morti e quelle stesse perfide voci di cui sopra affermano che, benché fossero presenti una nave Wassab e una nave Al-Hazrad, solo la prima fu attaccata dal genio e ridotta in mille pezzi. Fortunatamente si scopre poco più tardi come i due nobili ospiti siano salvi (fiuuu!): uno lo ritroverete sulla spiaggia vicina e l'altra scoprirete che è stata fatta prigioniera ('azz...). Il Califfo (un po' alterato, a dire il vero) fa rinchiudere la vostra famiglia perché riceva un giusto processo e, per un puro colpo di fortuna, lascia libero solo voi poiché riuscite a dimostrare di non avere alcun controllo sul genio e quindi non siete direttamente collegato con l'attacco nei confronti della famiglia reale. Lasciato libero, venite bandito dalla vostra città, ma vi viene data la possibilità di trovare le prove che possano scagionare la vostra famiglia. Da questo momento siete da solo e dovrete farne di strada per dimostrare l'innocenza del vostro parentado, dovrete così viaggiare su molte isole, terminare svariate prove, farvi strada in numerosi dungeon e interagire con tanti personaggi e un numero imprecisato di oggetti.
Come in ogni RPG che si rispetti, all'interno della trama principale avrete modo di affrontare varie missioni più piccole sempre in qualche modo collegate alla vicenda portante. Ora, dopo aver ripreso la SSI per il bacatissimo engine di Dark Sun, mi voglio complimentare per il lavoro svolto in questo senso poiché ora l'engine funziona molto meglio (niente più gente che scompare, pixel fuori posto, schermo che si muove a quadrati, etc..) ed è anche più veloce. Basti pensare che in alcune scene si finisce per essere davvero in tanti sullo schermo, eppure niente rallentamenti o sprite che fanno la break-dance. Sarà forse perché siamo in presenza del solito dos extender, il DOS\4GW, sempre più gettonato, che permette di lavorare in pseudo 32-bit. Peccato che sia stato omesso l'automapping, anche se, a pensarci bene, avrebbe reso il tutto un po' troppo facile. In effetti, benché ci siano delle zone abbastanza grandi da visitare, non sono comunque immense e ce la si può cavare con un po' di buona memoria (e un po' di fortuna), oppure con carta e penna. Davvero bella e molto pittoresca la grafica, così come in Dark Sun del resto, un mondo peraltro simile a questo dal punto di vista geografico; ugualmente ben realizzate anche le animazioni degli sprite, soprattutto quelle di personaggi a dir poco enormi come i geni che non si presentano a quadrati con fattezze molto ben articolate. E la musica? Scusate, ma ora devo necessariamente esaltarmi: ho da poco acquistato la nuova SoundBlaster AWE32 e questo è il primo gioco che mi capita per le mani che la supporta (così come supporta la Orchid SoundWave 32)! Ragazzi che sonoro! Davvero strabiliante! Si sente tutta la potenza del General Midi (per chi non lo sapesse, questa scheda include un banco di 128 suoni precampionati, di alta qualità, se considerati in ambito videoludico). Si tratta senza ombra di dubbio di una colonna sonora che ti comunica sensazioni, anche perché la musica stessa è di ottima fattura. Non vedo l'ora di sentire una combinazione iMUSE + musica in GM!
Tornando alle "cose serie", parliamo dell'interfaccia utente. Molto buona direi. Ad esempio gli oggetti utili al personaggio vengono automaticamente usati, e a tale riguardo l'inventario globale comprende solo di alcuni dei soliti oggetti che troviamo negli RPG: sono infatti assenti elmi, corazze, scudi, etc... in modo da lasciare il posto alle sole armi magiche e oggetti di protezione "arabeggianti" tipo anelli incantati. Altro tratto peculiare è la presenza di un solo personaggio, predefinito nelle caratteristiche, al quale potete solo cambiare il nome. All'inizio del gioco potrete comunque selezionare la difficoltà dell'avventura, fatto apprezzabile, anche se i programmatori potevano risparmiarsi i ben cinque livelli di difficoltà per lasciarne solo due o tre, dato che non sembrano esserci grosse differenze tra due

La casa di questo eremita nasconde un segreto, ovvero un labirinto inestricabile (ma dovreste essere abituati, visto che avete superato la prova iniziale), con un po' di impegno potreste riuscire a superarlo semplicemente basandovi sulla mappa che vedete incisa nella pietra.

Questa scialuppa non è esattamente di salvataggio, vi serve infatti a raggiungere le coste nelle immediate vicinanze.

livelli attigui. Davvero ben realizzati sono i personaggi non giocanti, i quali sembrano terribilmente reali (perlomeno quelli principali) e sono davvero un'infinità.
Un plauso anche per i puzzle da dover risolvere, né troppo facili, né troppo difficili, né deludenti, né frustranti, anche se, prima di molte di queste prove, è caldamente consigliato salvare. Altra novità interessante sta nel combattimento: man mano che guadagnate esperienza potrete andare da un maestro d'armi e farvi insegnare nuove mosse di combattimento. In pratica, oltre al semplice colpo di scimitarra, sarete in grado di aggiungere altre due mosse. Una potrebbe essere definita come un colpo simile a quello di base, ma con un raggio d'azione più ampio, sia come distanza dal corpo che come arco coperto, la seconda invece consiste in un giro a 360 gradi con la spada tesa, evoluzione questa che produce una strana luce magica mentre fende l'aria. Come si fa a cambiare colpo? Niente di più semplice, premendo per un istante (come si fa sempre) si ottiene il colpo base, mentre tenendo premuto qualche istante di più potrete cimentarvi nei più difficili svolazzi. Per sapere che colpo state per eseguire un indicatore in alto illumina dei pallini (uno per il base, due per il medio e tre per l'esagerato). Mi sembra quasi scontato specificare che i colpi crescono in potenza, ma vi lasciano anche più a lungo scoperti all'attacco altrui.
Ennesimo aspetto che ho molto apprezzato è che i punti esperienza non derivano più solo dall'uccisione dei mostri, ma principalmente dalle azioni. Non solo riceverete punti per avere portato a termine compiti predeterminati, ma anche per azioni non necessariamente ovvie da compiere come regalare un po' di soldi ai poveri o altro ancora.
Se volete un consiglio spendete spesso i vostri soldi e siate molto generosi.
Vorrei terminare aggiungendo che, benché si schiatti abbastanza spesso, il gioco scorre via che è un piacere e non è mai frustrante tenendo in questo modo alto il livello di giocabilità. L'unico appunto è che forse è un po' troppo semplice ma, per le solite esigenze di recensione in tempi stretti, ho giocato a livello MegaSuperEasy...
Che dire ancora? E' davvero bello 'sto gioco! Accattatev'illo!

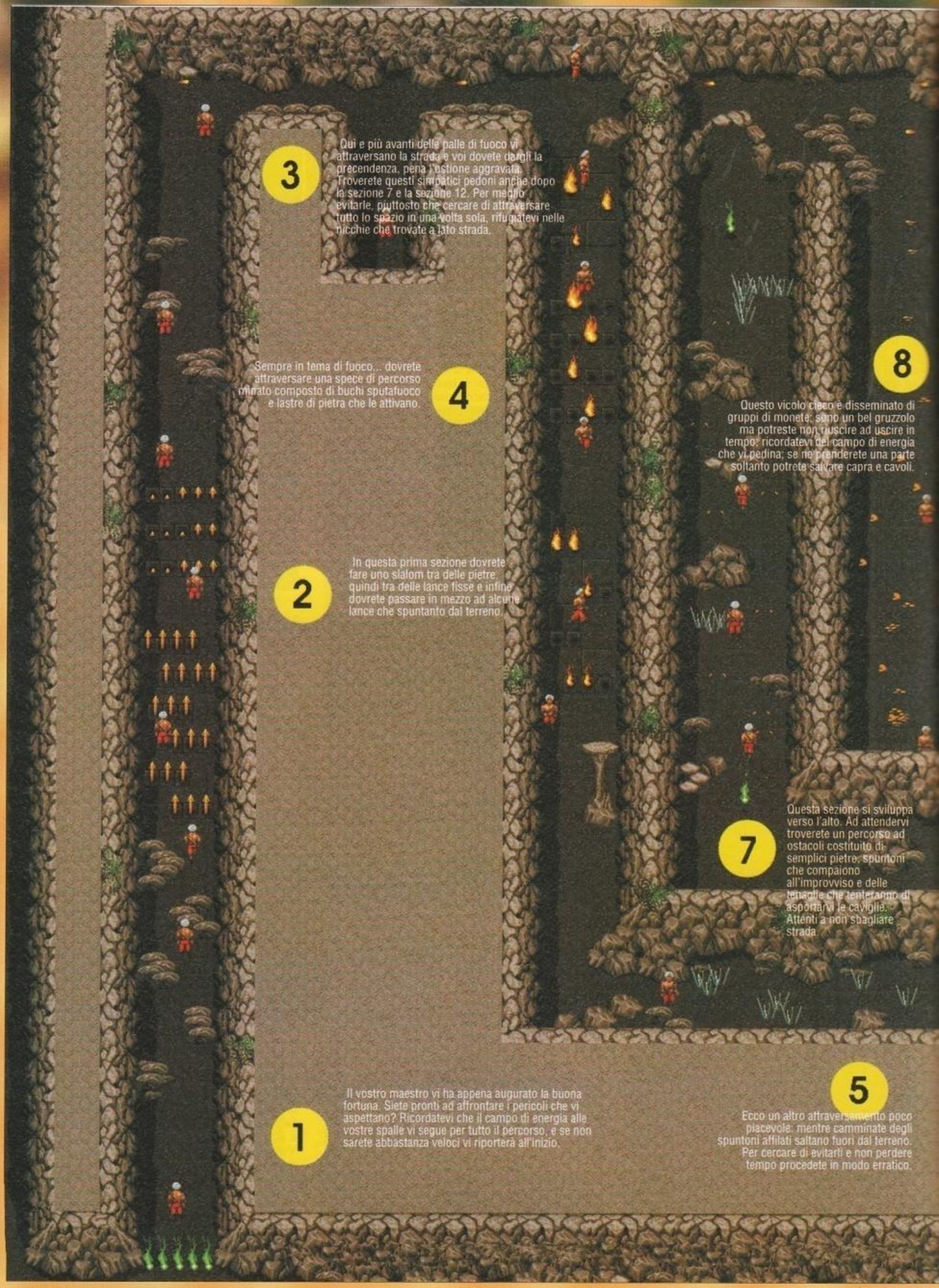
Mauro "Raistlin" Ferri

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Al-Qadim



3

Qui e più avanti delle palle di fuoco vi attraversano la strada e voi dovete dargli la precendenza, pena l'ustione aggravata. Troverete questi simpatici pedoni anche dopo la sezione 7 e la sezione 12. Per meglio evitarle, piuttosto che cercare di attraversare tutto lo spazio in una volta sola, rifugiatevi nelle nicchie che trovate a lato strada.

Sempre in tema di fuoco... dovrete attraversare una spece di percorso minato composto di buchi sputafuoco e lastre di pietra che le attivano.

4

8

Questo vicolo cieco è disseminato di gruppi di monete: sono un bel gruzzolo ma potreste non riuscire ad uscire in tempo: ricordatevi del campo di energia che vi pedina; se ne prenderete una parte soltanto potrete salvare capra e cavoli.

2

In questa prima sezione dovrete fare uno slalom tra delle pietre, quindi tra delle lance fisse e infine dovrete passare in mezzo ad alcune lance che spuntano dal terreno.

7

Questa sezione si sviluppa verso l'alto. Ad attendervi troverete un percorso ad ostacoli costituito di semplici pietre, spuntoni che compaiono all'improvviso e delle tenaglie che tenteranno di asportarvi le caviglie. Attenti a non sbagliare strada.

1

Il vostro maestro vi ha appena augurato la buona fortuna. Siete pronti ad affrontare i pericoli che vi aspettano? Ricordatevi che il campo di energia alle vostre spalle vi segue per tutto il percorso, e se non sarete abbastanza veloci vi riporterà all'inizio.

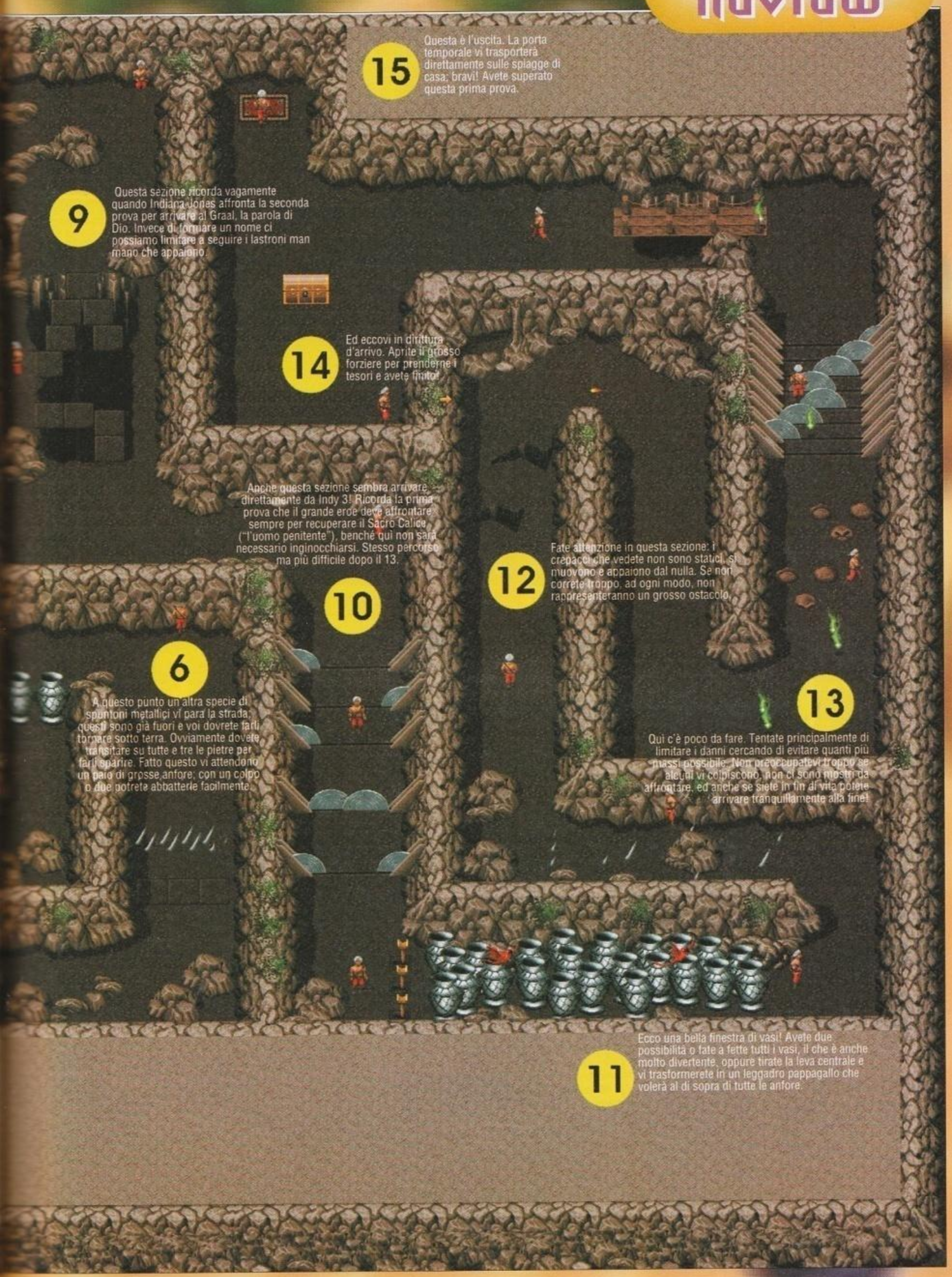
5

Ecco un altro attraversamento poco piacevole: mentre camminate degli spuntoni affilati saltano fuori dal terreno. Per cercare di evitarli e non perdere tempo procedete in modo erratico.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



15 Questa è l'uscita. La porta temporale vi trasporterà direttamente sulle spiagge di casa; bravi! Avete superato questa prima prova.

9 Questa sezione ricorda vagamente quando Indiana Jones affronta la seconda prova per arrivare al Graal, la parola di Dio. Invece di formare un nome ci possiamo limitare a seguire i lastroni man mano che appaiono.

14 Ed eccovi in dirittura d'arrivo. Aprite il grosso forziere per prenderne i tesori e avete finito!

Anche questa sezione sembra arrivare direttamente da Indy 3! Ricorda la prima prova che il grande eroe deve affrontare sempre per recuperare il Sacro Calice ("l'uomo penitente"), benché qui non sarà necessario inginocchiarsi. Stesso percorso ma più difficile dopo il 13.

10

12 Fate attenzione in questa sezione: i crepacci che vedete non sono statici, si muovono e appaiono dal nulla. Se non correte troppo, ad ogni modo, non rappresenteranno un grosso ostacolo.

6 A questo punto un altra specie di spuntoni metallici vi para la strada; questi sono già fuori e voi dovrete farli tornare sotto terra. Ovviamente dovete transitare su tutte e tre le pietre per farli sparire. Fatto questo vi attendono un paio di grosse anfore; con un colpo o due potrete abbatterle facilmente.

13 Qui c'è poco da fare. Tentate principalmente di limitare i danni cercando di evitare quanti più massi possibile. Non preoccupatevi troppo se alcuni vi colpiscono, non ci sono mostri da affrontare, ed anche se siete in fin di vita potete arrivare tranquillamente alla fine!

11 Ecco una bella finestra di vasi! Avete due possibilità o fate a fette tutti i vasi, il che è anche molto divertente, oppure tirate la leva centrale e vi trasformerete in un leggadro pappagallo che volerà al di sopra di tutte le anfore.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROTAGONISTI
(IN ORDINE SPARSO D'APPARIZIONE)

Voi stessi - Beh, non è che ci sia molto da dire. Sapete già tutto. Piuttosto vorrei darvi un consiglio su come comportarvi in giro: è meglio che siate sempre umili, buoni, accomodanti e gentili con tutti (in parole povere: l'incontrario di come ci si comporta nella realtà). Anche perché solo con le riposte giuste potete avere indizi nuovi o punti esperienza.

Il maestro d'arme - Questo personaggio è molto importante poiché sarà lui ad insegnarvi le nuove mosse di combattimento. All'inizio si trova nel vostro paese natale, ma fortunatamente, dopo poco, si trasferirà nel paese del califfo.

Vosta madre - La mamma, si sa, è sempre la mamma, ma in questo caso ha rilevanza nel gioco solo perché può, come tutta la vostra famiglia ad esclusione di voi stessi,

Mercante del bazar - La figlia di questo personaggio sta male e può guarire solo grazie alle proprietà di alcune bacche magiche. Una volta che le avrete trovate, la storia del gioco comincerà ad infittirsi, ma almeno riuscirete a salvare la figlia del mercante.

Forse un cammello? - Non tentate di cavalcarlo (si dice così anche per i cammelli?) tanto vi scalcerebbe...

Cinghiale - Almeno, dovrebbe essere un cinghiale. Il fatto è che questa è una delle creature che infestano l'oasi vicina alla città. Quando si infuria, non è il caso di mettersi sulla sua strada.

Il Califfo - Giudice e padrone di tutto il regno, il nostro caro Califfo metterà nei guai la vostra famiglia facendola arrestare, ma dovrete frenare la vostra ira, dato che è anche il padre di Zhara, la vostra promessa sposa!

L'erborista - Naturalmente non è un normale venditore ambulante di frutta e verdura, ma un produttore di pozioni miracolose per recuperare preziose energie.

Amico dei Wassab - Questo essere non è esattamente malvagio, ma state certi che vi urterà i nervi più volte. Se vi passa di fianco e tentate di chiarire qualcosa, vi risponderà con degli insulti!

Scheletro - Solamente toccandovi, può farvi molto male, nel senso che perdete un sacco di energia, ma con un pò di buona volontà dovreste riuscire ad abbatterlo.

Guardie - Sono inuizialmente al vostro servizio, ma quando il califfo vi chiederà di lasciare la città, non vi lasceranno più entrare.

Genio Mullab - E' il vostro genietto di famiglia e potete farne ciò che volete (tranne arrovogliarlo come un capriolo di mare, perché s'infuria che è una bellezza) e chiedergli quello che volete. In generale almeno...

Straniera - Il personaggio in questione diventerà una minaccia man mano che progredite nel gioco. Dovrete eliminarla in qualche modo.

Elementale dell'acqua - Sono creature costituite da acqua (ma no?!) e sono abbastanza difficili da sconfiggere, soprattutto se siete ancora all'inizio!

Zombie - Questo essere, come il precedente, si può mimetizzare con un mucchietto di monete d'oro, se vuole. Quindi, prima di raccogliere qualcosa, cercate di salvare la situazione oppure non siate mai troppo ingordi...

Tartaruga - Ad un certo punto dell'avventura, vi toccherà di raggiungere un'isola distante dalla terra ferma: la tartaruga, che invocherete con le parole "Jorgizra Jetzona", vi trasporterà fino all'altra sponda.

Mr.Wassab - Acerrimo nemico di vostro padre e della vostra famiglia è a capo della famiglia dei Wassab.

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

I sotterranei del labirinto dell'eremita, così come si presentano ad un tizio qualunque che li volesse percorrere a bordo di un tappeto volante.

L'inventario delle armi delle quali è possibile disporre è molto capiente, visto che i tipi di armi che avrete modo di trovare, anche per terra, sono molteplici. Il problema è trovare il modo di usarli tutti correttamente.

Non ci sono troppe trappole nel labirinto, ma senza un tappeto è quasi impossibile superarlo. Cercate di tenere in mente la mappa della casa al piano di sopra!

La posizione della nave, punto cruciale di tutta l'avventura, vi verrà indicata da una sirena dell'oasi, dopo che le avrete fatto un piacere... Vi dirà anche come attraversare il mare sul dorso di una tartaruga e come entrare nel tempio a Nord del villaggio.

Questa (o questo?) non è esattamente il tipo di genio che avrei sempre desiderato, comunque in mancanza di altro... Visto che è al corrente che ve ne intendete di commissioni, vi chiederà di recuperare un oggetto. Se lo farete potrete passare oltre, altrimenti vi attaccate...

KAOS

Dopo aver visto (e sentito) Al-Qadim, ho deciso quale dovrà essere il livello di godibilità che richiederò a qualunque RPG mi verrà successivamente sottoposto (direi pochi...), o quantomeno a quelli che sfruttano questo tipo di engine, per così dire alla "Dark Sun". In particolar modo mi hanno colpito l'attenzione dai grafici nel disegno delle locazioni, il sonoro che, come il compare redattore, ho potuto assaporare in General Midi ed infine la giocabilità: non sono mai andato così avanti in un RPG, non essendone un vero fanatico, e questo non può che essere un punto a suo favore. Bello, bello, bello!

MAX

Anch'io non mi posso certo annoverare fra i fanatici "errepigisti" più incalliti, anzi. Tecnicamente parlando questa nuova fatica firmata SSI si attesta su livelli discreti, senza eccellere per innovazione o particolari requisiti grafici, risulta comunque ben strutturata e funzionale. Devo poi riconoscere che Al-Qadim si rivela un'avventura particolarmente affascinante, innovativo come ambientazione e capace di riproporre in modo convincente l'atmosfera fatata delle mille e una notte.

PC

Bene, come avrete sicuramente capito ho molto gradito questa avventura (che sono in procinto di terminare)(sì, sì, campa cavallo... NDKaos) e perciò non mi rimane che consigliarvelo caldamente, a meno che non odiate con tutte le vostre forze gli RPG!
Per semplificarvi l'inizio, abbiamo deciso di includere l'intero labirinto iniziale con tanto di commento per rendervi così più facile il completamento dello stesso.
La grafica è ottima sia dal punto di vista dei particolari (grandiosi i genì) e della scelta coreografica; con questo indendo dire che un gioco con uno scenario prevalentemente desertico non è mai stato così vario! Anche le animazioni sono di buona fattura. Forse era preferibile un'introduzione iniziale degna del gioco, ma si sa che la SSI non sforna mai delle grandi animazioni (potrebbe essere il loro motto: "meno introduzioni, più gioco!"); il sonoro anch'esso è davvero buono se ascoltato con schede "normali" ed semplicemente è fantastico se passa attraverso le due nuove SB AWE 32 e Orchid SW 32 viste le potenzialità offerte dal GM. Giocabilità molto alta e tecnica finalmente soddisfacente, insieme agli altri parametri di cui sopra, ne fanno quindi un ottimo prodotto.
L'unica nota che si potrebbe ritenere negativa è la configurazione del sistema da utilizzare (a parte tutti i settaggi di memoria che ci siamo dovuti sorbire per mostrarvi delle foto decenti): non è consigliabile utilizzare meno di un 386 veloce perché lo scrolling non sarà molto fluido (si vede impercettibilmente anche sul 486 a 66 MHz, se ci sono troppe persone...).
Non so più cosa scrivere, ciaps!

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
89
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOTAL CARNAGE

Quella mattina l'aria era carica di tensione, in redazione non si sentiva un respiro, tutti i redattori aspettavano silenziosamente l'arrivo DEL gioco... poi la porta si spalancò di colpo!

Chi poteva essere se non Max? Con il suo solito sguardo gelido ci squadrò per benino tutti quanti, sapevamo bene che quel Gioco (la "g" maiuscola è d'obbligo) sarebbe toccato solo ad uno di noi e ormai la tensione era spasimo... fu allora che lo sguardo di Max si posò sulla mia persona e compresi che io ero il prescelto, colui che avrebbe recensito il più grande videogame della decade, il cui nome rispondeva a Total Carnage!!!

Ebbene sì, il gioco "fine di mondo" era nelle mie mani e non me lo sarei fatto sfuggire per nessun motivo al mondo, figuratevi che era così tanta la felicità nel poter recensire questo capolavoro dei capolavori che mi commossi, ma nulla fu paragonabile all'emozione che provai rivedendo quel logo azzurreo con incise le lettere I-C-E... al sol ricordo di quell'Abandoned Places, un brivido mi percorse la schiena.

Corsi a casa urlando per la felicità, per poco non mi arrestarono per rumori molesti e atti osceni in luogo pubblico, ma alla fine giunto nel mio loculo, infilai i due dischetti blu dalle fantasiose etichette dentro i drive e aspettai pazientemente il caricamento.

L'attesa fu breve, dopo pochi secondi apparve una strana scritta che allegramente mi annunciava un read/write error nel blocco 576... per un momento venni colto dalla disperazione e mi attaccai ad una bottiglia di champagne del '56, poi ripresomi feci un tentativo da hard disk.

Naturalmente il gioco non ne volle sapere di partire dal Workbench, e io pensai subito che era pazzesco il solo immaginare che una simile opera d'arte, davanti al quale persino la Cappella Sistina si riduce a un mediocre graffito metropolitano, si potesse installare; del resto come avrebbero fatto i programmatori a portare al limite estremo l'hardware dell'Amiga, sfruttando solo il sistema operativo? E ditemi voi se sbaglio.

Feci un altro tentativo, resettai il computer e reinserii i dischetti nella speranza che questa volta la dea bendata mi aiutasse, ma non ci volle molto poiché mi rendessi conto che qualcosa in effetti non funzionava, difatti un "alert" dal color giallo lampeggiò facendosi burla della mia persona.

Stavolta caddi in uno stato di depressione totale che durò ben quattro minuti e dodici secondi, nei quali esposi bandiere e lanciai petardi per sfogarmi contro il destino avverso.

Ma non mi detti per vinto, ero un redattore ormai provato, uno di quelli che sulla punta delle dita ha dei calli grossi così dovuti all'incessante lavoro sulla

http://www.oldgamesitalia.net/

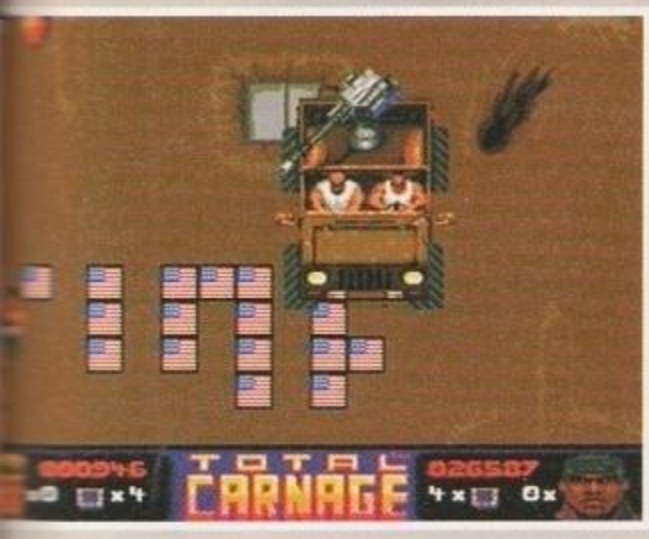
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

terribili mostri di fine livello, che in quanto a mutazioni sono messi proprio bene.
Arrivati a questo punto, ahimè, devo interrompermi, ma non perché il gioco sia una tale fetecchia che non vale neanche la pena di spendere qualche parola in più (lungi da me ogni simile commento), solo che lo spazio come al solito è tiranno ed io devo ancora scrivere il commento... sono davvero desolato miei cari lettori.

Mirko "TMB" Marangon

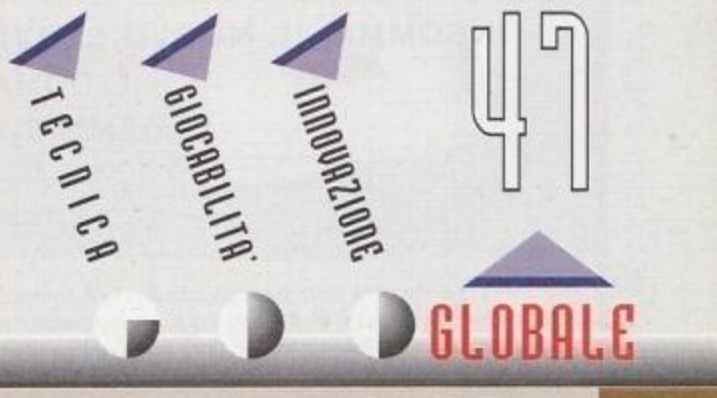
tastiera! Non sia mai detto che uno di TGM si fermi davanti a simili inezie! Fu così, che tosto riprovai a caricare il più fenomenale arcade di tutti i tempi, ma... niente! Questa volta una "Guru Meditation" tutta rossa era apparsa sul mio monitor.
La mia vita non aveva più un senso, per i restanti 2 giorni organizzai un pigiama party a cui parteciparono le più famose modelle del mondo, solo così la mia anima riuscì a riprendersi dal terrificante shock di quella vicenda.
A quel punto, spiritualmente rinato, mi apprestai a ricaricare per l'ennesima volta IL gioco, ma fu proprio in quel momento che mi apparve l'arcangelo Max, il quale toccò i due dischetti incriminati; l'aurea



caporedattoriale fece si che il miracolo si compisse e finalmente il gioco caricò correttamente.
Bene, adesso che ho finito di scrivere tutte 'ste grandissime (CENSURA), possiamo dedicarci a una visione più accurata di questo fantastico gioco, frutto delle menti deviate di quei pazzerelloni che rispondono al nome di ICE.
Total Carnage è un clone spudorato di Commando (ve lo ricordate, vero?), vale a dire un sano (si fa per dire) arcade in cui dovrete affrontare una serie di livelli a difficoltà crescente, ammazzando tutto quello che si muove senza fare troppe distinzioni.
Se poi vi capita potrete liberare alcuni prigionieri (o prigioniere) che in cambio non vi daranno proprio un bel cavolo di niente, ma in compenso vi cuccherete un bel po' di punti (peccato che anche di questi non ve ne farete assolutamente nulla).
Per aiutarvi nel vostro difficoltoso compito, i geniali autori del gioco hanno pensato di far apparire, del tutto casualmente, alcune armi sul terreno di gioco, armi che si riveleranno molto utili soprattutto contro i nemici più coriacei.
L'armamentario è composto da mitragliatori di vario genere, lanciarazzi, lanciagranate, lanciafiamme, lanciaDeltaIntegrale, fucili a spruzzo (e qui sinceramente non so proprio cosa intenda il manuale per "spruzzo"), senza dimenticare alcuni aggeggini molto utili e dai nomi altisonanti come il temibilissimo scudo truppa (definito dal solito manuale, scudo potentissimo!) o la micidiale bomba intelligente (e qui il manuale da il meglio di sé descrivendola come "arma totalmente distruttiva", quando invece fa un'esplosione grossa come una ciliegia).
Tutto questo potentissimo set di armi vi servirà per affrontare non solo il mastodontico esercito del Generale Akhboob (la cui fama e pari solo a quella di Saddam), ma anche ad alcuni

AMIGA

Davanti a tanta maestria programmatoria è difficile esprimere ogni singolo commento, si ha quasi il timore di dire qualcosa di sbagliato, di incorretto. Ma procediamo con ordine: appena incominciato il caricamento del gioco, una fantastica schermata a 8 colori ci delizia le pupille, ma solo dopo, una volta giunti davanti al completissimo schermo delle opzioni si può comprendere quanto siano stati spesi bene tutti questi mesi di programmazione.
Pensate un po', una schermata nera con delle scritte verdi ci permette di scegliere il livello di difficoltà, il numero dei giocatori e la possibilità di usare il secondo tasto del joystick (sempre che lo abbiate).
Poi si entra nel gioco e si cerca di capire come abbia fatto il grafico a mettere insieme così tante sfumature di marrone, di verde e di grigio, ah! Che accostamenti cromatici azzeccati, che stile grafico nitido e pulito, quale gioco può realmente confrontarsi a un simile capolavoro? Dovreste vedere i 5 fotogrammi che compongono gli sprite più complessi, altro che Alien Breed 2!!! E poi il sonoro, il sonoro signori è indescrivibile, lo scoppiettio frusciante dei proiettili, il parlato campionato a 1.5KHz, insomma roba che dovreste sentire per poterci credere... ma chi è Chris Huelsbeck a paragone di questi maestri d'orchestra?
Non parliamo poi dell'enfasi di gioco, fiotti di adrenalina scorrono nel vostro sangue quando i nemici saltano fuori all'improvviso, mentre voi li fate fuori con poca curanza usando la potenza "devastante" del vostro mitragliatore! E il sangue? No dico, il sangue dove lo mettiamo? Ma buttate via Doom! Buttate via Ultima 8! Ormai non c'è ne più per nessuno, Total Carnage è tra noi!
PS: Per chi non l'avesse capito, il commento è puramente IRONICO, visto che questo gioco è una tale nefandezza che sfigurerebbe perfino sullo ZX81... Non ci sono dubbi Ikari Warriors su Commodore 64 era di gran lunga meglio! (E Who Dares Wins dove lo mettiamo? NdMax).
PPS: Non sapendo quale voto numerico attribuire a simile beltade ci ha pensato il nostro MA a formulare una misura adeguata... Il quarantasette, il "morto che parla".



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENTRA IN REDAZIONE LE PORTE SONO APERTE!

144.22.09.45

FINALMENTE LA TUA RIVISTA PREFERITA HA APERTO IL SERVIZIO DI REDAZIONE PIÙ INCREDIBILE CHE CI SIA. AL COSTO DI 635* LIRE AL MINUTO POTRAI VERAMENTE APRIRE LE PORTE A TUTTO QUELLO CHE HAI SEMPRE DESIDERATO.

CHIAMANDO QUESTO SERVIZIO ATTIVO 24 ORE SU 24, 7 GIORNI SU 7, POTRAI ACCEDERE A TUTTE QUESTE GRANDI POSSIBILITÀ:

- CHIEDERE CONSIGLI E AVERE INFORMAZIONI SU SOFTWARE E HARDWARE.
- APPORRE IN BACHECA IL TUO ANNUNCIO, DAL CANE SMARRITO ALLA FESTA DI COMPLEANNO, DALLA DEDICA ALLA TUA DOLCE METÀ AL CONSIGLIO PER I TUOI AMICI.
- ASCOLTARE I TRUCCHI E I CONSIGLI RELATIVI AI TUOI GIOCHI PREFERITI.
- CONOSCERE IN ANTEPRIMA LE NOVITÀ PER IL TUO COMPUTER O PER LA TUA CONSOLE.
- LASCIARE O ASCOLTARE GLI ANNUNCI ECONOMICI PER COMPRARE E VENDERE IMMEDIATAMENTE TUTTO QUELLO CHE VUOI, PURCHÉ SIA LEGATO AL MONDO DEI GIOVANI.
- ESPRIMERE LA TUA OPINIONE SU UN ARGOMENTO CHE TI STA PARTICOLARMENTE A CUORE E ASCOLTARE L'OPINIONE DEGLI ALTRI.
- COMUNICARE I TUOI GIUDIZI ALLA TUA REDAZIONE PREFERITA.
- DARCI UN CONSIGLIO O FARE DELLE CRITICHE.
- PROPORTI COME REDATTORE O CERCARE DELLE COLLABORAZIONI.

INSOMMA, IL NUOVO SERVIZIO XENIA 144 TI APRE DAVVERO TUTTE LE PORTE CHE VUOI, E DOMANI SARÀ SENZ'ALTRO UN ALTRO GIORNO!
CHIAMA SUBITO! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION, CD MAGAZINE E IL TUO MONDO TI ASPETTANO IN OGNI MOMENTO... ANCHE ADESSO!

* A questa cifra bisogna aggiungere l'IVA (meno di 60 lire per i telefoni di casa) che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEXT INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO:
9,00 - 12,30 /15,30 - 19,00
APERTO IL SABATO

Si raccomanda la spettabile clientela di voler specificare sempre, per ogni ordinazione fatta allo 02/93505942:
- Il proprio cognome e nome
- L'indirizzo completo dove recapitare la merce
- Il numero di telefono per eventuali problemi

CLARITY 16 SCHEDA SONORA A 16 BIT STEREO PER AMIGA

clarity

LA SCHEDA CONTIENE 2 CONVERTITORI A/D. PERMETTE DI DIGITALIZZARE DA QUALSIASI SORGENTE SONORA. È INCLUSA ANCHE UN'INTERFACCIA MIDI.
L. 319.000

DISK EXPANDER

RADDOPPIA LA CAPACITÀ DEL TUO HARD DISK

OPERA INTERAMENTE IN MULTITASKING IN MODO TRASPARENTE

UTILIZZABILE SENZA DIFFICOLTÀ DA UTENTI INESPERTI

CONTIENE LE FAMOSE LIBRERIE XPK

L. 79.000

DKB 1202

METTI IL TURBO AL TUO AMIGA 1200

SCHEDA DI ESPANSIONE INTERNA SULLA QUALE È POSSIBILE MONTARE DUE SIMM A 72PIN AGGIUNTIVE E COPROCESSORE MATEMATICO CON FREQUENZA DI CLOCK SUPERIORE A 40MHz.

AE1414

EXTERNAL HIGH SPEED FAX / MODEM

Trust TELECOMMUNICATION

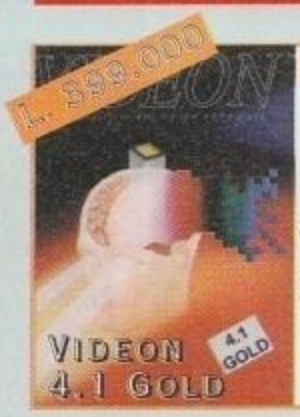
INCLUDING BITFAX/SR, BITCOM AND SUPERFAX FOR WINDOWS SOFTWARE

- EXTERNAL HIGH SPEED FAX/MODEM
- 14400 BPS FAX
- 57600 BPS MODEM
- V.42 BIS AND MNP 5

MODEM FAX TRUST AE1414

FAX MODEM 14400 AD ALTE PRESTAZIONI CON V42 BIS E MNP5

L. 399.000



DIGITALIZZATORE VIDEO AD ALTA QUALITÀ

RISOLUZIONE: DA 320 X 256 FINO A 768 X 568 24BIT PER PIXEL CON LA FANTASTICA POSSIBILITÀ DI VISUALIZZARE 29791 COLORI A VIDEO. VELOCISSIMO SU CPU 68020 E 68030.

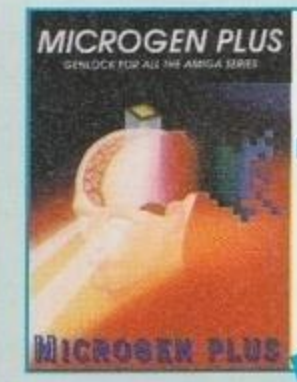
SCANNER MANUALE

MOLTO POTENTE E DI ESTREMA FACILITÀ D'USO FORNITO CON SOFTWARE DEDICATO.

OVER DRIVE 35

CONTROLLER PCMCIA ESTERNO PER AMIGA 1200

CHE PERMETTE DI COLLEGARE UN HD IDE DA 3,5". POTENTISSIMO: TRASFER RATES DA 1,5MB/SEC A 2,5MB/SEC TEMPO MEDIO D'ACCESSO 12MS



GENLOCK PROFESSIONALE PER TUTTI GLI AMIGA CON CONTROLLO HARDWARE DELLE DISSOLVENZE.

PERMETTE L'UTILIZZO DI MONITOR RGB *(BANDA PASSANTE 5,5 MHz)*

TRASFORMA QUALUNQUE AMIGA IN UN DIGITAL SOUND RECORDER.

POSSIBILITÀ DI USARE PIU DI 32 EFFETTI SPECIALI

CONTROLLER HD SCSI 2 PER AMIGA 2000/3000/4000 CON PRESTAZIONI ECCEZIONALI E POSSIBILITÀ DI ESPANSIONE RAM PER AMIGA FINO A 8 MB

I PRODOTTI DI QUESTA PAGINA SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE HORDE™

"Senta, scusi..., ha per caso visto Max? Perché vede, non riesco a fotografare le schermate di un gioco, The Horde... Ha presente quello con tanti orchetti rossi, brutti e affamati? Ora che la guardo bene potrebbe fare lei da soggetto per le foto del gioco. E' così somigliante a quelle bestiacce... No, ma che fa... non si alteri... ehm, aiuto... Aiuto! AIUTOOOO!!!". Seguono dei "crunch", "gnam" e "slurp" in ordine sparso...

Eh sì, è stata dura venir fuori dalla pancia di quel coso, ma adesso sono finalmente pronto per raccontarvi... una fiaba, interpretata, pensate un po', niente meno che da Kirk Cameron, nei panni del protagonista, Michael Gregory ("Total Recall", "Robocop", "The Lawnmower Man") e Michael McCarty (direttamente da Broadway)!
C'era una volta, nel regno di Franzpowanki (se pesco chi ha inventato questo nome lo picchio: ci vuole mezzora per scriverlo!), un piccolo e sconosciuto ragazzo che viveva alla corte di un Re, abbastanza strambo, ma sostanzialmente buono, di nome Winthrop. Il ragazzo, Chauncey (che si pronuncia più o meno come "Ciansi"...), riusciva a mantenersi servendo ai banchetti del Re. Durante uno

La FNN è un servizio veramente utile, dato che ad ogni fine dell'anno potrete conoscere le condizioni generali del vostro villaggio... oppure come sono andate le partite di calcia!

Questa è la tavola riassuntiva che vi si presenta ogni fine stagione. Su di voi incombe sempre presente l'ombra delle tasse da pagare al Cancelliere!

di questi banchetti, sir Kronus Maelor, Cancelliere del Re bonaccione (che tutti nel reame conoscono meglio come "il diabolico Cancelliere"), stava raccontando una storiella abbastanza esilarante, e il Re (oltre che buono, anche panzone) rideva e mangiava, mangiava e rideva, tanto che a un certo punto, rischiò di strozzarsi con il cibo che aveva famelicamente ingollato. L'unico ad accorgersene in mezzo a quelle risate fu proprio Chauncey, che agendo d'impulso riuscì a salvare il Re. Dopo aver risolto un piccolo malinteso (il cancelliere, vedendo Chauncey che dimenava Re Winthrop, pensò che lo stesse aggredendo e chiamò le guardie per arrestare e giustiziare il ragazzo) il Re nominò il giovane Chauncey cavaliere e lo mandò a difendere i suoi territori dalle voraci quanto enormi ganasce delle scatenate orde... De che? Ma, questo non è precisato (o meglio: la mia ignoranza non mi permette di tradurre dall'inglese la parola "hordling"), comunque sembrano tanto degli orchetti, orchini ed orcacci, in compagnia di vari tipi di folletti, coccodrilli su due zampe e qualsiasi altra bestiaccia possa essere prodotta dalla vostra fantasia: tutto il minestrone animale sopracitato si definisce "orda"!
L'orda, naturalmente, è nata per fare disastri come la distruzione di case e recinti, per mangiare di tutto, dagli alberi alle mucche agli uomini. Ora, che si mangino pure le persone, ma quando cominciano a rovinarti il raccolto e a manducare le vostre brave mucche Milka e non vi permettono di gustare quel buon cioccolato, beh, allora bisogna che qualcuno gli dia una sana lezione di galateo. Vestite quindi i panni del cavaliere Chauncey e difendete i villaggi da questi strambi nemici a colpi di spadone.
Quali sono le mansioni di Chauncey, una volta che viene trasferito in una delle località del regno? Oltre a dover difendere il villaggio che vi è stato consegnato dal Re, dovrete fare in modo che esso si sviluppi, nel senso che la gente che vive là deve amare il Re (!), deve pagare le tasse (!!), e deve lavorare (!!!) per trarre il massimo dalla terra incolta, meglio se questo massimo si concretizza in cocomeri, grano, frumento, latte od ogni tipo di genere alimentari agricolo. Naturalmente perché questo avvenga, dovreste mantenere in ordine il territorio circostante facendo un po' di pulizia. Cosa intendo per pulizia? Ora vi spiego: alcuni piccoli orchetti, durante l'anno, scavano dei tunnel che sbucano proprio dentro il villaggio, ed è molto difficile accorgersene se non si perlustra il terreno centimetro per centimetro. Comunque, ogni tanto, alcuni di loro allungano la propria testolina schifosa per vedere se c'è qualcosa

Un telefono con segreteria nel bel mezzo del medioevo: no comment!

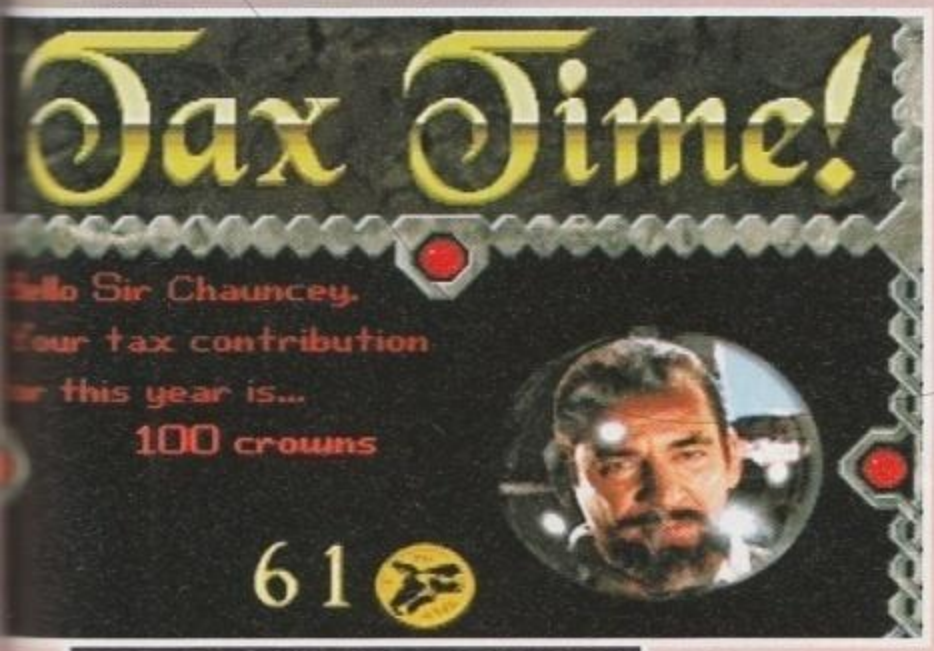
Quando dovrete sviluppare un villaggio nel deserto, dovrete affrontare molte difficoltà, fra le quali la carenza di acqua e la presenza di hordling capaci di scavare sotto la sabbia, dove voi non potete colpirli.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

da mangiare nei dintorni, senza dare troppo nell'occhio: a quel punto voi selezionate il badile dalla finestrella degli oggetti e altre cosette simpatiche, e vi portate sulla testa dell'infido grassatore, quindi coprite il buco a badilate. State certi che da lì non usciranno più. Se per caso non trovate buchi pur essendo questi presenti, avrete delle brutte sorprese alla fine della stagione (il gioco infatti è suddiviso in anni e stagioni), nel senso che da quel buco, durante la calata dell'orda, vedrete uscire una decina di orchetti e animalacci vari, che si vanno così ad aggiungere a quelli che vengono avvistati solitamente

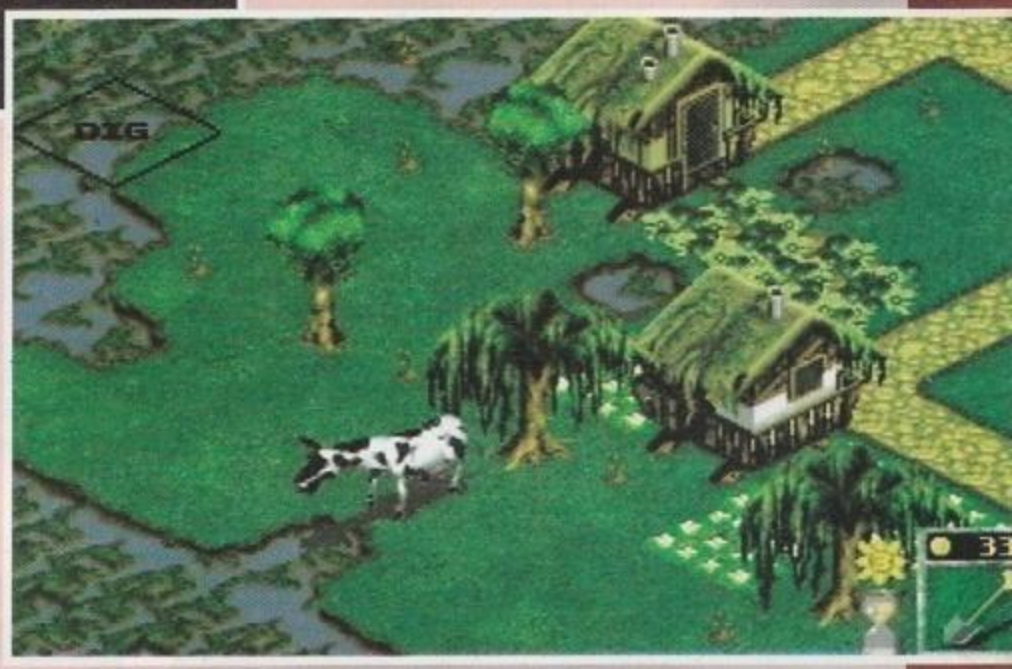
La mappa generale di ogni contrada torna utile quando non sappiamo da quale parte stiamo per essere attaccati. Da qui potete accorgervi anche che, quando caricate una nuova partita, il territorio viene creato al momento e non è mai uguale.



Ecco come il vile Cancelliere vi ordina di pagare le tasse per il Paese...

... ed ecco cosa succede se non avete i soldi per pagarle: si finisce in prigione... per sempre!

Una bella immagine paludosa del gioco: l'unico modo di eliminare l'acqua dalla palude è quello di piantare degli alberi, oppure utilizzare le utilissime mucche.



nella radura!
Torniamo comunque al nostro villaggio: esistono diversi modi di prevenire un attacco da parte di un'orda, e uno consiste nel costruire delle difese tutt'intorno al villaggio, difese che potrebbero essere costituite da semplice recinti, fossati con acuminati spuntoni, alte mura ecc., ma alcune di queste difese (talvolta naturali, come gli alberi e l'acqua) non sono subito disponibili, e dovrete quindi acquistarle in negozio per poterne disporre nella vostra finestrella dei tool.
Ognuna di queste difese ha un diverso valore (come tutto l'armamentario che si trova nei tool) e ovviamente un fossato sarà più costoso, in termini di denaro, di un normale recinto.
I soldi che la gente vi paga per essere difesa vengono così spesi da Chauncey per queste opere di pubblico servizio. Naturalmente il perfido Cancelliere non può sopportare che un servitore venuto dalle cucine sia entrato nelle grazie del Re, quindi vi tartasserà con le proprie imposte e se, al momento della regolazione dei conti, mancherà anche una sola corona, sarete costretti a passare il resto della vostra vita in carcere. In effetti questa è una delle condizioni più difficili del gioco: dover pagare delle tasse quanto meno esose ed allo stesso tempo trovare i soldi per difendere il villaggio.
Comunque, nel caso dovesse rimanervi qualche soldo, potreste investirli in un anello per teletrasportarsi, oppure in bombe o ancora in guerrieri (spaventapasseri) e arceri.
Ma veniamo alla parte bella (o brutta o addirittura comica, per certi punti di vista), ovvero la calata degli Unni... ehm, cioè, dell'orda! La prima volta che vi attaccheranno, quando sarete in una nuova località, non potrete prevenire la direzione dalla quale spunteranno, quindi vi sarà utile il piccolo visore (una specie di radar; dopo tutto è risaputo che la tecnologia di quell'epoca era già avanzata, tanto da permettere alla gente del ventesimo secolo di lanciarsi alla conquista di altre galassie con astronavi a fusione nucleare e tanto da consentirmi di dire stupidaggini...) che sostituisce i tool, in basso a destra.
I primi hordling che vi si presenteranno saranno abbastanza facili da fare a fettine, ma la loro forza non consiste nel destreggiarsi fra i vostri fendenti e le difese che avete innalzato (infatti se voi scavate un fossato collocato prima di un cocomero, l'orripilante, talmente accecato dalla fame, vedrà solo il cibo e si spiaccicherà sugli spuntoni del fossato!) quanto sul numero: a volte, tanto per rendere la battaglia più interessante, si riversano sul villaggio a decine (in alcuni casi anche una quarantina). L'unica cosa positiva è che, con un colpo di spada, potete ammazzarne due o tre se sono nelle vicinanze.
Quando non riuscite a stare dietro a tutti, potete assistere ad un banchetto tipico della durata di circa cinque secondi: in primo luogo, correndo o saltando a seconda del tipo di hordling, le piantagioni intorno alle abitazioni spariscono, quindi, dato che quelle bestiacce sanno che all'interno dell'abitazione potrebbe esserci qualcosa da mangiare, divorano il villino tegola dopo tegola, mattone dopo mattone, finché di esso non restano che le travi di legno (si vede che non è di loro gusto...). Quindi i nostri simpatici mostriciattoli faranno a botte con l'inquilino di turno e dopo una furibonda scazzottata se lo pappano di gusto (come dire: et voilà, il dessert è servito). E' in ogni caso questo il momento in cui diventano più vulnerabili dato che, una volta satolli, si fermeranno un attimo per riposare.
I villaggi che dovrete tenere sotto la vostra responsabilità sono sparsi qua e là per il reame e possiedono le condizioni ambientali più disparate (e anche orde di tipo diverso): svolgerete il vostro lavoro in campagna, a Shimto Plains, dove si incontrano gli hordling più stupidi della Terra, oppure nelle fetide paludi di Buuzalz (con un territorio fertilissimo se riuscirete a prosciugarlo), o ancora fra i deserti, nelle foreste o fra i ghiacci; in effetti c'è un po' di tutto nel regno di Franzpowanki.
C'è anche la televisione. Come? Non mi credete? Vi dirò di più: c'è perfino la FNN, ovvero la Franzeccetera News Network, con tanto di telecronista. Questo telegiornale viene trasmesso da una sferovisione da venti pollici situata nel castello: da qui potrete sapere cosa state facendo bene e cosa male e regolarvi di conseguenza; insomma una specie di bollettino o listino di borsa.
A parte tutte le sciocchezze del gioco (che servono a renderlo più che mai comico) troverete nell'opinione un riferimento al formato MPEG del prodotto. Buona caccia e... occhio a non farvi divorare!

Andrea "Kaos" Simula

Il Re sta pranzando di gusto, ma non sa ancora a cosa sta andando incontro!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE HORDE

Hordling della Foresta. Non sono troppo voraci, ma sono molto difficili da colpire, dato che si nascondono dietro gli alberi, e possono addirittura diventare aggressivi, usando una specie di sturalavandini.

Hordling Adolescente. Questo animalaccio è tanto stupido quando vorace, ovvero non esiste un essere sulla faccia della Terra più

HORDLING DI RAZZA

Questi che potete ammirare nelle foto sono gli schifosissimi, quanto famelici rappresentanti di un'orda: ve ne mostriamo alcuni esemplari.

Hordling delle Paludi: la sua rassomiglianza con i coccodrilli nostrani è impressionante, nonostante il vivo colore rosso; quando nuotano non sono raggiungibili dai colpi della vostra spada, ma una volta sulla terra ferma, si alzano su due zampe, rendendosi vulnerabili.

Hordling Piranha. Quest'altro è un rappresentante della categoria dei più voraci e imprendibili hordling. Mangia al volo, saltando... Trovano il cibo utilizzando l'olfatto.

Hordling Shamano. Anziano e molto intelligente, può praticare la magia nera quando gli pare (ad esempio lanciandovi delle torpedini di fuoco) e può teletrasportarsi; è difficilissimo da colpire!

Hordling del Deserto. Ha delle somiglianze con i canguri, ma con la differenza che possiede un corno gigante nel bel mezzo della fronte grazie al quale distanzia chiunque si avvicina. Pericoloso e scavatore.

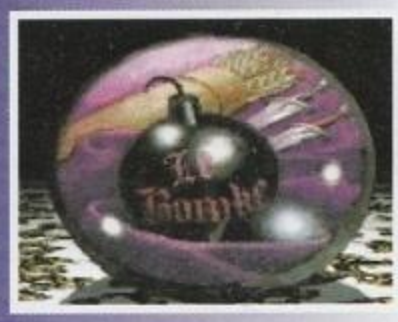
http://www.oldgamesitalia.net/

ACCESSORI & CO.

Tutto quello che segue vi permette, se avete i soldi, di contrastare le orde: ricordatevi però che potete entrare nel negozio solo alla fine di ogni anno.

Mura: offrono una difesa abbastanza resistente contro i piccoli hordling, ma non contro quelli giganti.

Guerriero: deve essere sistemato più o meno nella posizione dalla quale provengono le orde, così che quando un animalaccio gli si avvicina, il guerriero gli dà una mazzata in testa. Molto utile con-



Bomba. Utilissima ed economica, funziona bene con quasi tutti i mostriciattoli. L'unico problema è che va calciata in direzione del nemico. Il macello comunque, è assicurato.

Anello per il teletrasporto. Il suo funzionamento è semplice: basta selezionarlo e vi trasporterà ovunque vogliate andare. Molto utile per rag-

Arcere. Molto più preciso del guerriero con la possibilità di colpire anche da una certa distanza. Anche questo comunque ha una sua posizione fissa.

Stivali magici: naturalmente di marca, ma soprattutto adatti a qualsiasi terreno, per correre più velocemente di quanto avreste mai pensato!

Cure generiche: questo è un antidoto contro tutto, ma soprattutto, vi garantisce di recuperare parte dell'energia perduta durante i combattimenti.

PC+CDROM

Non c'è che dire: la Crystal Dynamics ha saputo tirar fuori da un giochino all'acqua di rose, un titolo che probabilmente avrà il suo successo. Perché? Beh, è originalissimo, è divertente, è giocabile ed è tecnicamente ben fatto. Unisce sapientemente a una fase arcade, dove veder saltellare e correre gli hordling è già di per sé buffo, una fase strategica dove pianificare la difesa del villaggio e sovraintendere ai lavori di sviluppo dello stesso, dissodando il terreno e piantando alberi e vacche (?).
La parte migliore, oltre alla giocabilità che rimane elevata anche quando le cose cominciano a complicarsi (progredendo nel gioco infatti, aumentano gli hordling giganti e cattivi), resta quella grafica. La visuale isometrica/ortogonale classica della schermata di gioco rende il tutto molto più "solido" (nel senso del 3D) e ho la vaga impressione che perfino le mucche siano state disegnate con dei 3D modeller. A parte questo, la fluidità dei movimenti di ciò che è animato è assolutamente fantastica, con una cura per i dettagli veramente incredibile: si vedono le mucche che ruminano (non chiedetemi perché prendo sempre come esempio le mucche: forse mi sono simpatiche) e i corvi che beccano, per non parlare degli abitanti del villaggio!
Le animazioni d'intermezzo digitalizzate non sono esattamente come me le aspettavo: premiando con un "carino" il libro che si apre nella scena iniziale (3D Studio sicuramente), passo a descrivervi il resto; immaginatevi una piccola finestrella (oppure guardate le foto) di 160 per 100 pixel in 256 colori, un numero di frame digitalizzati malissimo (forse una pessima compressione?) nei quali si dovrebbero riconoscere i protagonisti, ed avrete capito di che cosa sto parlando.
Anche il sonoro, negli intermezzi, è gracchiante, ma anche questo è dovuto ad una pessima compressione, mentre le musiche nel gioco sono davvero molto belle (Sound Blaster sfruttata a dovere).
A questo punto non vi rimane che leggervi qui sotto quanto cambia la versione MPEG del gioco, e decidere in che formato acquistare The Horde! Ah, la pagella si riferisce a questa versione.

PC MPEG

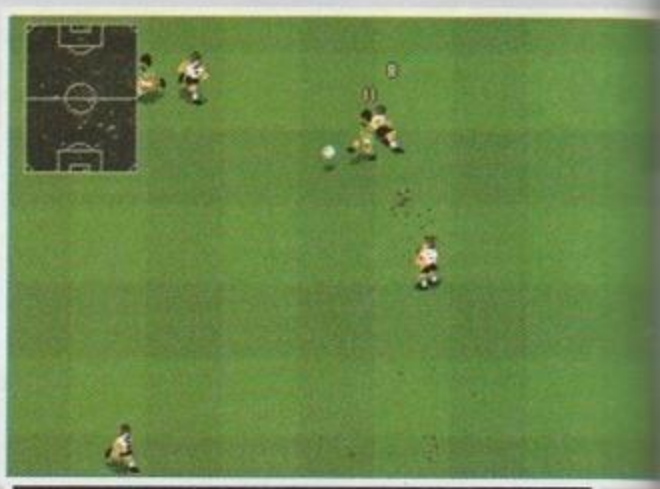
Naturalmente si tratta di un formato su CD-ROM che può essere letto mediante un modulo di lettura del formato MPEG (scheda), da inserire in uno slot del PC. Il modulo in questione è la scheda Reel Magic della Sigma Design, prima ed unica scheda per PC, sul mercato italiano, di questo tipo. Forse qualcuno l'avrà vista all'Abacus.
Il gioco si differenzia dalla versione normale dal punto di vista degli intermezzi che sono in 320 per 200 pixel in 32000 colori, con una compressione molto buona (tenendo conto della bassa risoluzione) dei frame: naturalmente i protagonisti si vedono chiaramente, questa volta!
Qualcosa di eccezionale è l'audio, campionato in stereo a 44 KHz e compresso molto meglio della versione precedente (ovvero non "gracchia", anche se qualche fruscio si sente): se avete un buon impianto stereo sentirete le musiche e gli hordling a destra, a sinistra in basso ed in alto!
Durante il gioco, ho potuto ridere di gusto durante una scenetta (sempre in 3D full motion) in cui si rendevano protagonisti gli hordling: non so se questo tipo di intermezzo esiste anche nella versione normale, dato che la sua apparizione sembra casuale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WorldCupUSA94™

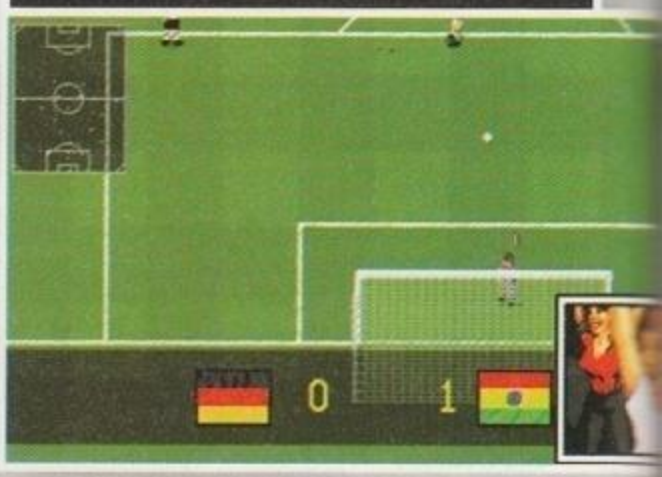
Notti magicheeee, inseguendo un goool... sotto il cielo... di un'estateee... americanaaaa.... Stratablank! Mirko: "Ma porcalamiseria! Shin, la vuoi piantare di cantare? Sembra di essere in mezzo a un attacco Klingoniano!!!"



Germania - Bolivia sarà la partita inaugurale di questo Mondiale (Venerdì 17 - tiè! - Giugno). Questa foto permette inoltre di notare come sia stato curato ogni singolo frame d'animazione.

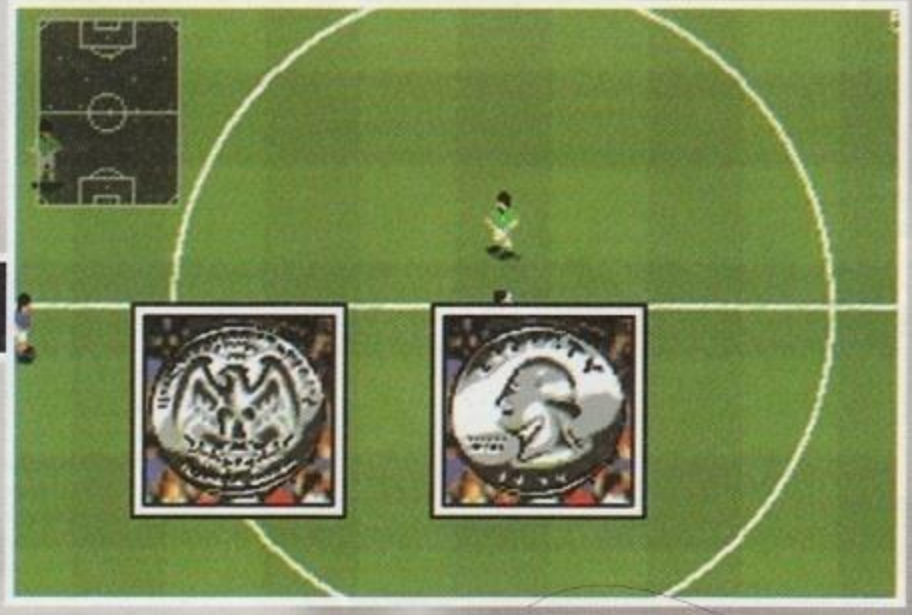
Lotharino Matthaus che sfodera una sventola delle sue e il portierone della Bolivia che si prodiga in un tuffo plastico (Pizzul insegna...).

Una scena poco probabile nella realtà: la Bolivia che passa in vantaggio sulla Germania... Ok che nel calcio tutto è possibile (vi ricordate l'impresa del Camerun sull'Argentina?)...



Cavolo, ragazzi non ci crederete mai, ma purtroppo quest'estate non posso andare negli States a seguire le gesta della nostra nazionale, e ciò mi deprime al quanto. Ok, lo so che a voi non potrebbe fregarvene di meno, ma il fatto è che sono indebitato fino al collo... devo rimborsare la Xenia per aver infranto tutti i vetri delle finestre a causa delle mie qualità canore! Per non parlare dei lampadari di cristallo... vabbé, ci hanno già pensato gli altri a infierire (ok! Mirko, ti ho già chiesto scusa... adesso non ti lamentare perché hai un trauma cranico...). Beh, lasciando perdere questi antefatti poco interessanti, direi proprio di cominciare a parlare di questo World Cup USA'94.

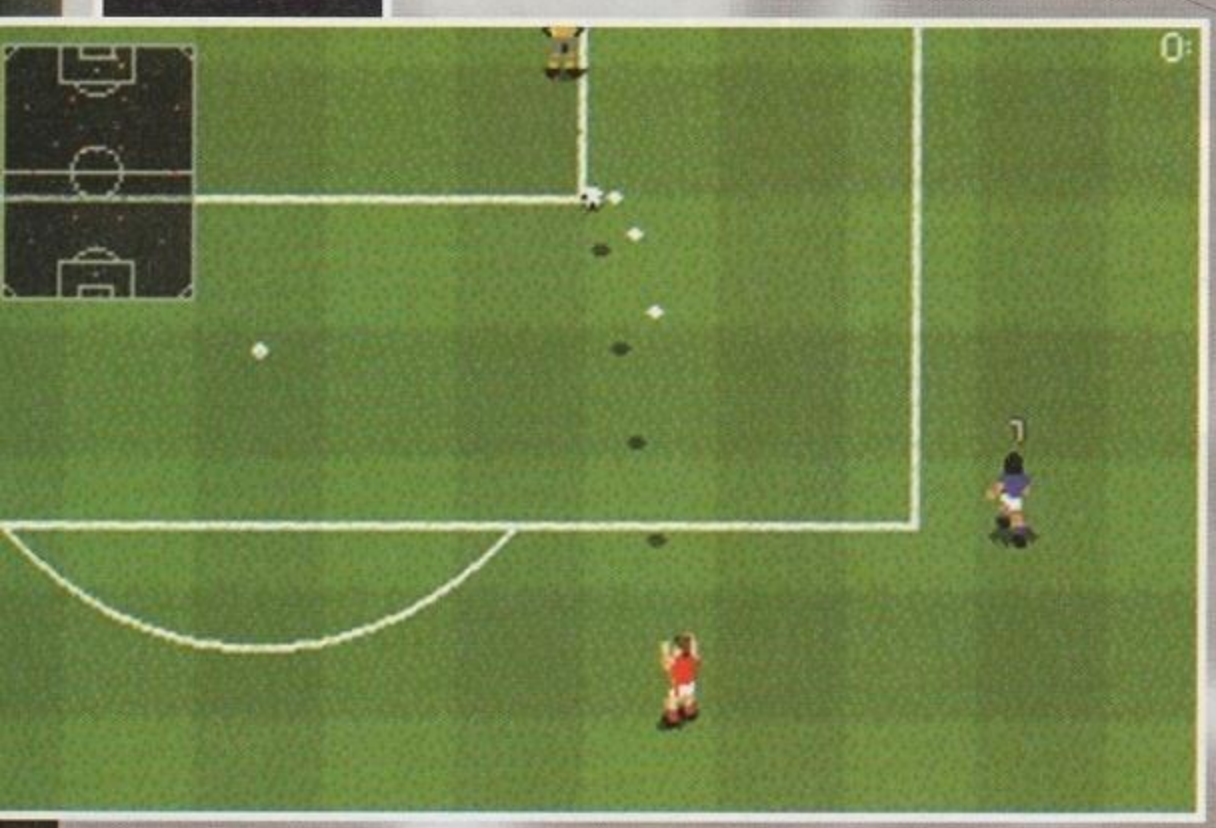
Da cosa inizio? Mah, col dire che è la US Gold a essersi assicurata i diritti per questo che è il gioco ufficiale dei mondiali che si disputeranno quest'anno a partire dal 17 Giugno? Anff! Sono veramente esaurito, questa frase mi ha tolto il fiato... Dunque, dicevamo? Ah sì, che il giorno d'inizio dei mondiali è il 17 Giugno, un Venerdì. Un Venerdì?!? Argh! Oddiomio!!! Mirko! Mirko!!! MIRKO!!! Chiama gli altri a rapporto, qui ci vuole una rapida azione antijettatoria! Conoscendo la potenzialità catalizzative di quest'ultimo periodo di *** (mi rifiuto di chiamarlo per nome, potrebbe succedere qualcosa d'irreparabile) mi sa che siamo messi veramente male... E' inutile che ti ricordi che fine ha fatto il cantante dei Nirvana, per non parlare del suo favorito per il Gran Premio di Imola e delle pappine rifilate dal Milan al Barcellona, quando era lì a tifare come un forsennato per i catalani (avendo naturalmente scommesso l'intero stipendio distribuito su tutti i risultati utili disponibili in favore del Barca). Ah già, l'ultima non la sai: ieri ho portato il PC a riparare e quindi non avevo la possibilità di scrivermi la recensione in santa pace. L'essere mi fa :"Ma và, tranquillo, usa il tuo 1200!" Vabbé, mi dico io, c'ho provato (non avevo troppa voglia di scrivere...); sta di fatto che arrivo a casa, accendo l'Amy e... Zzzot! L'uscita video si nuclearizza. Come facciamo? Lo offriamo in sacrificio al dio "Jona"? Beh, ci pensiamo dopo. Adesso fammi fare 'sta cavolo di recensione.



Mi pare giusto! Io scelgo Croce e cosa esce? Testa...

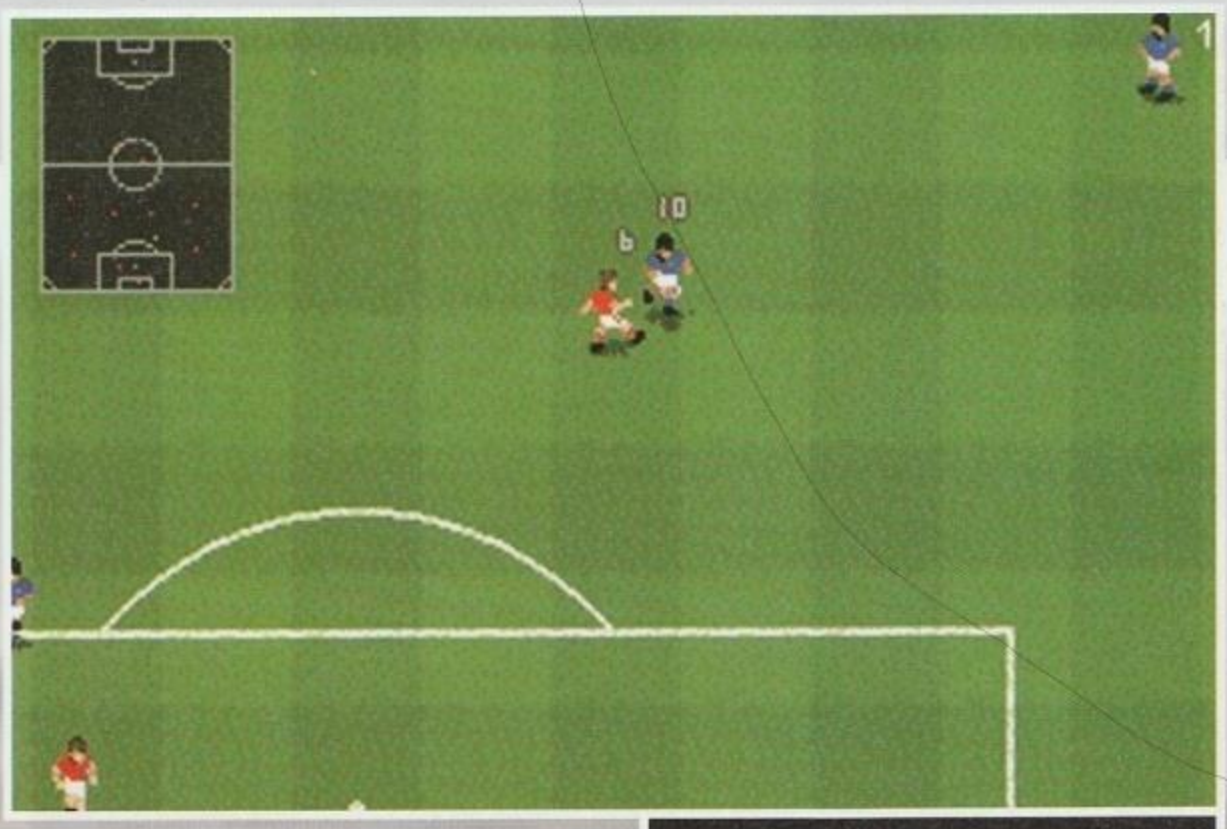
Anche questa non è da meno: bellissimo il giocatore della Norvegia che chiama la palla alzando entrambe le braccia...

World Cup USA'94 è sicuramente una delle simulazioni calcistiche più complete mai realizzate fino a oggi per un computer o una console. Pur trattandosi di un arcade e non di un prodotto manageriale



Altro frame poco usato negli altri giochi di calcio: semisforbiciata al volo...

http://www.oldgamesitalia.net/

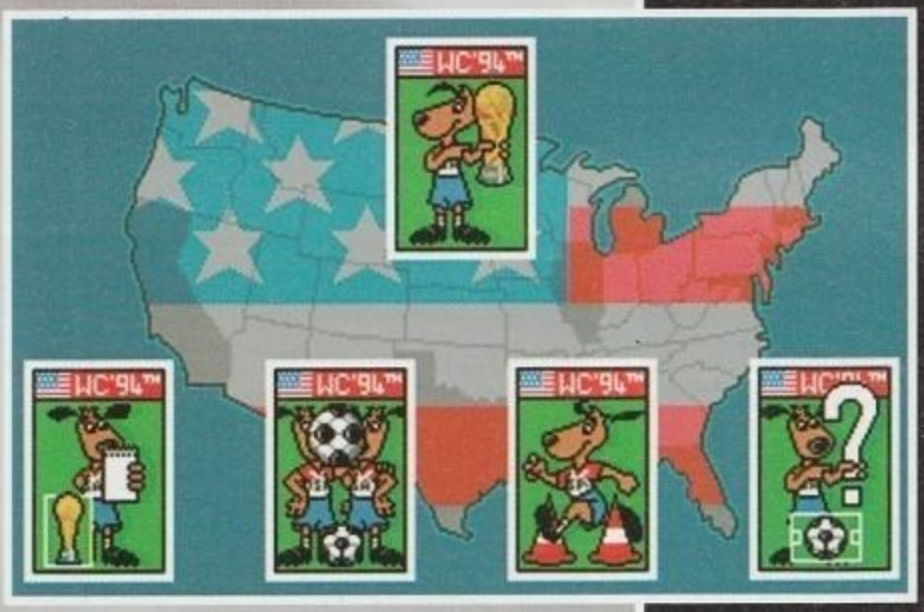


Signori! Cioè, volevo dire... ecco Holyver Hatton... ehm... Roby Baggio che supera di slancio un avversario e punta verso l'area della formazione Norvegese...

Tattiche, cambi, colorazione delle maglie, effetto colla... Quelli delle Tiertex sembrano non essersi dimenticati proprio nulla. Tiertex? Sì, proprio loro, sono tornati!

sono veramente moltissimi gli aspetti tenuti presenti nel gioco. I parametri da cambiare prima di accedere alla fase arcade vera e propria sono innumerevoli e comprendono aspetti come la tenuta dei giocatori, le tattiche, la velocità di gioco, l'effetto Kick Off (ovvero quanto la palla ti deve rimanere attaccata al piede), il fuorigioco, la possibilità d'inserire e disinserire il radar (Kick Off ha fatto storia), editare a proprio piacimento i gironi dei mondiali, la durata di una partita, la possibilità di eseguire i colpi di tacco (anche questa è un'opzione disattivabile), scegliere tra tre livelli di difficoltà e via dicendo. Ma le novità (quali?) non finiscono qui, durante la fase di gioco infatti è stato implementato un altro aspetto che peraltro, se la memoria non m'inganna, era presente solo in Sensible Soccer, ovvero la possibilità di uscire col portiere fuori dall'area di rigore e andare, se si vuole, anche a segnare. Ogni giocatore vanta la bellezza di circa tremila frame di animazione (gasp!) e può fare cose letteralmente incredibili. Rovesciate e semirovesciate(!!!) a parte (dovrebbero esserci anche i colpi di testa in tuffo, ma non sono riuscito a farne), a rendere più vari i movimenti del giocatore ci sono anche dei dribbling che hanno qualcosa di fantastico come, per esempio, saltare palla al piede l'avversario (Holly e Benji docet)(visto che sono due, dovresti usare il plurale, mi sembra fosse "docunt", ma dopo tutti questi anni il mio già di per sé scarso latino potrebbe fare cilecca. NdMax)!
Sono stati tenuti presenti inoltre altri fattori quali le condizioni del tempo, il fatto che il portiere non possa raccogliere la palla con le mani su retropassaggio di un proprio giocatore, i tiri a effetto e più o meno tutto il possibile e l'immaginabile (tranne prendere a calci sui denti gli avversari a terra...).
Il metodo di controllo è piuttosto facile e intuitivo (supportati joystick e tastiera) con un tasto per il tiro e i tackle in scivolata e uno per i passaggi calibrati al millimetro (parlo ovviamente della tastiera) (grandiose le triangolazioni a velocità assurde che si possono fare!). Naturalmente la precisione nel tiro e nei passaggi dipende sì dalla vostra abilità, ma non sono da sottovalutare i parametri di forza, resistenza e tecnica calcistica settati per ogni nazionale, i quali influiranno non poco in scontri come Nigeria-Brasile (dico così per dire...).
A fare da contorno al tutto, infine, ci sono degli abbellimenti coreografici per aumentare l'atmosfera del gioco stesso; tanto per farvi un esempio sia nell'intro che durante il gioco spunterà ovunque Striker, la mascotte di questi mondiali...
E con questo è davvero tutto. Passo e chiudo.

Emanuele "SHIN" Scichilone



Ta da! Menu principale del gioco. A voi la possibilità di disputare direttamente la Coppa del Mondo (con gli stessi gironi di quest'edizione del Mondiale), di editarla a vostro piacimento, di giocare contro un vostro amico, di fare dell'allenamento o, dulcis in fundo, di cambiare alcuni parametri della sezione arcade (il che vor dì'... ehm, la mia ultima parentesi romana ha lasciato il segno... attivare/disattivare il radar, il fuorigioco, eccetera eccetera).

Graziosa foto di uno degli stadi che vi vedranno protagonisti... New York? Probabile, anche se a Max sembra quello di Città del Messico... psst! Non glielo dite che i mondiali si fanno negli States, chissà... magari riusciamo a superare il girone eliminatorio... (complimenti per il battutone, bravo Shin. NdMax).

PC

Questo gioco vedrà la luce in tutti i formati possibili e immaginabili, dal Game Boy al CD-Rom, ma per il momento preoccupiamoci di questa che è la prima versione a essere stata ultimata. Per molti aspetti World Cup eccetera eccetera è un gioco davvero interessante e molto ben strutturato. La quantità dei frame è sicuramente un ottima cosa, ma i programmatori potevano temporizzarli decisamente meglio per quel che riguarda l'effetto spettacolo (anche la visuale sicuramente non aiuta... bisogna avere un livello di concentrazione sul proprio giocatore da panico per poterne apprezzare le evoluzioni). Comunque lo scrolling è decisamente fluido, anche se la palla non rimane sempre al centro dello schermo e a volte, per qualche istante, esce dal quadro di gioco (niente d'irreparabile, don't worry...) e la giocabilità più che discreta. L'unico appunto è per il portiere che a volte commette qualche papera di troppo. Divertente, ma personalmente aspetto FIFA...

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
83
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA SOCCER
World Challenge Edition

STAR PLAYER 90-94

Ma dai! Un gioco di calcio della Sierra! E allora?

Ma del resto cosa vi potevate aspettare da Mr.Sierra, un'avventura grafica con Larry l'hooligan o peggio, un picchiaduro alla Street Fighter II con i tifosi di diverse nazionalità al posto di Ken & Soci? Ma dai, non scherziamo! Molto meglio una bella e sana simulazione sportiva, nella quale spaccare qualche caviglia in tackle scivolato!
Ma lasciamo perdere e passiamo alla recensione, anche perché il tempo a mia disposizione è davvero scarso e Max incombe sulla mia umile figura...
Contrariamente alle prime impressioni, questo Sierra Soccer è un ben più di un giochino di calcio come tanti altri, infatti una serie di opzioni (molte delle quali davvero originali) lo pongono in una posizione di netto rilievo rispetto a gran parte della concorrenza.
Anzitutto possono prendere parte ai vari campionati fino a 8 giocatori umani, questo di per se garantisce un divertimento incredibile, pensate solo ai megatornei che potrete organizzare con i vostri amici!
Il tempo di ogni partita può essere variato da un minimo di due minuti (non fate nemmeno in tempo ad entrare in campo), fino a un massimo di venti (sicuramente una scelta preferibile ai 45, visti in altri giochi), ma le opzioni di gioco sono ben più vaste.
Esistono infatti diverse modalità di gioco, ma se volete fare solo un po' di pratica vi conviene scegliere di disputare una semplice amichevole; in questo caso vi verranno messe a disposizioni tutte le maggiori nazionali del mondo (naturalmente non manca la grande Italia), con tanto di nomi semifalsificati tipo, Paggiwka, Kostakurta, Senyori, R.Bajhio, per non parlare dei vari Plat, Gazcoin, etc., inseriti appositamente storpiati per i soliti problemi di copyright (infatti solo la US Gold possiede i diritti sul campionato mondiali).
Per chi invece di calcio non ne capisce niente, oppure non hai visto una simulazione del genere in tutta la sua vita, è possibile far pratica con i calci di rigore (che si tirano alla KickOff, ovvero con la classica freccetta che si muove da destra a sinistra) e con i tiri liberi (vi assicuro che è davvero difficile infilare una palla in rete battendo un calcio di punizione).
Ma il vero divertimento inizia quando partite con il torneo, che in verità è in tutto per tutto uguale alla World Cup, solo con il nome modificato in un anonimo "Tournament".
Il suddetto torneo è diviso in sei gruppi, in ognuno dei quali compaiono quattro squadre, tenete conto che ogni incontro vincente, proprio come sarà nella realtà, viene premiato non con due, ma con ben tre punti, mentre il pareggio non da che un solo, misero punto, quindi occhio a come giocate.
Esistono due modi per disputare il torneo; tramite il challenge draw giocate con le squadre giuste nei gironi giusti (ovvero quello ufficiale, o almeno spero), mentre con il random draw il computer sceglierà di volta in volta con chi farvi giocare tramite l'estrazione casuale dei gironi.
Il campionato ricalca poi l'effettivo evolversi della Coppa del Mondo, in pratica le squadre che al termine del primo turno si sono classificate entro le prime due posizioni passano, così come le quattro nazionali migliori arrivate terze; e si procede quindi con gli scontri diretti fino alla finalissima.
Naturalmente chi vince si becca la coppa, mentre chi perde, prenderà una sana manica di botte dai soliti tifosi solidali e amichevoli (naturalmente sto scherzando, non offenderei mai i cari tifosi, soprattutto quando sono armati di "coltellino", come il

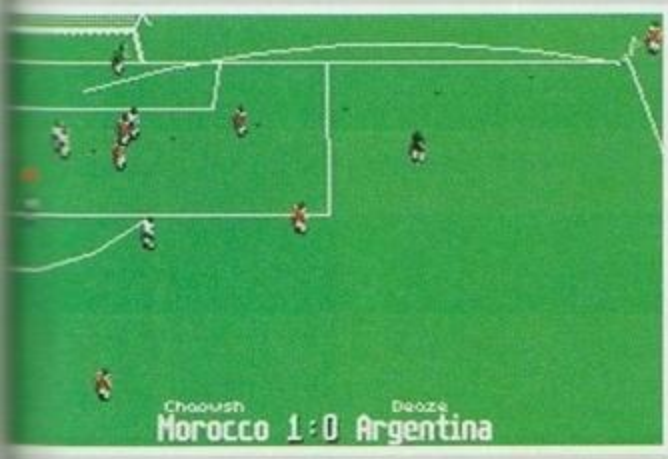
http://www.oldgamesitalia.net/

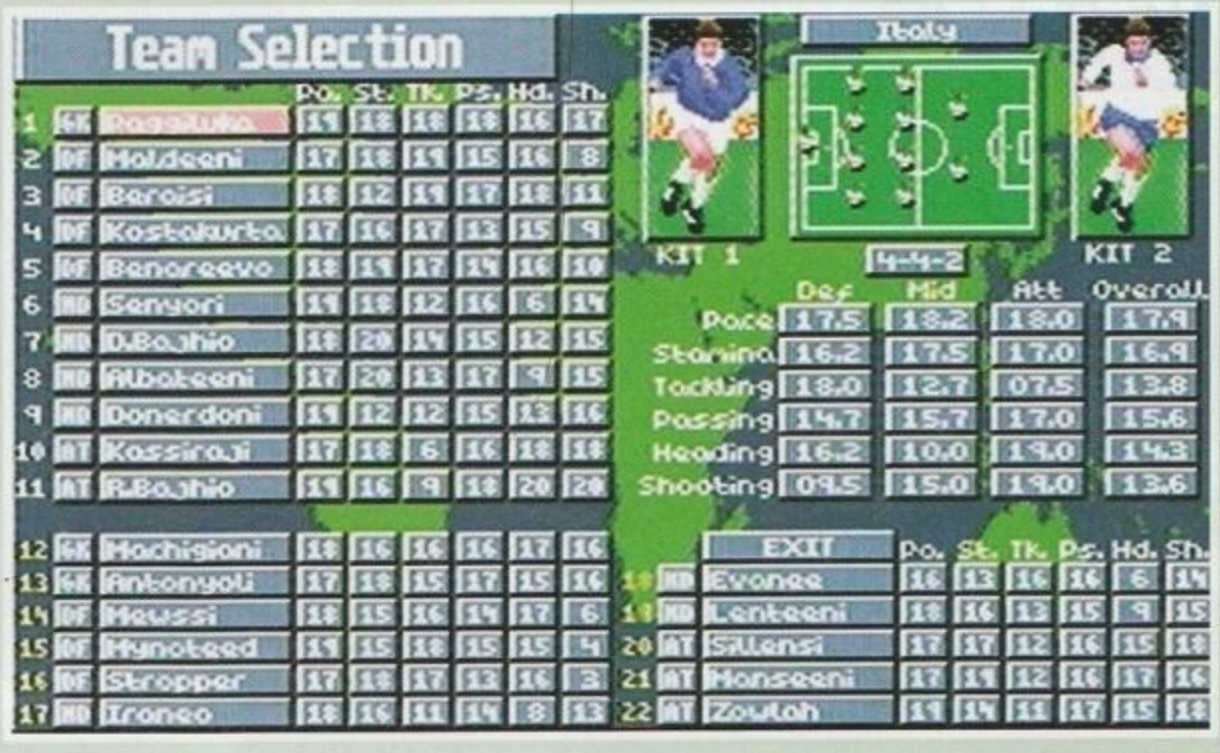
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

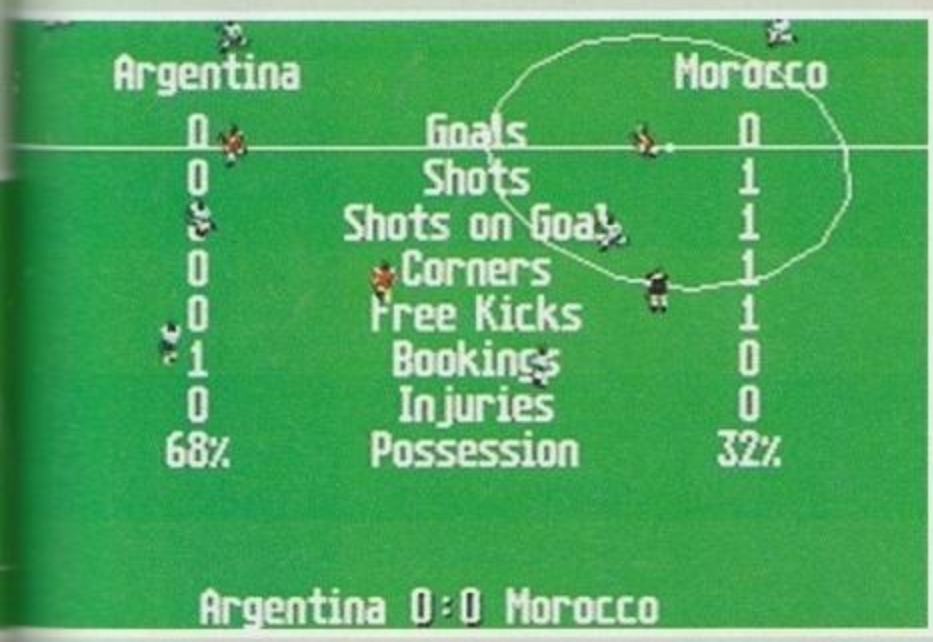
sto maledetto Mac II, il cui tasto per la cancellazione spesso e volentieri si incastra, mangiandosi via linee di testo ad una velocità impressionante... Buona Coppa a tutti.

Mirko "TMB" Marangon





saggio Elio ci insegna).
Ma torniamo a discorsi più seri. Una caratteristica molto interessante di questo Sierra Soccer è le differenziazione dei vari giocatori, e non si tratta solo di qualche caratteristica marginale, dal momento che i programmatori hanno fatto uno sforzo davvero notevole nel riprodurre moltissimi aspetti specifici di ciascun giocatore quali l'abilità nei passaggi, la stamina, la resistenza fisica, la potenza di tiro, etc.
Questi valori variano da uno (pessimo) a venti (eccellente) e vanno a influire su moltissimi aspetti, ad esempio un giocatore con Stamina a 18, tackling a 10 e passing a 5, avrà una resistenza notevole, un capacità di contrasto media e un passaggio decisamente mediocre.
Arrivando finalmente al gioco vero e proprio, diciamo subito come la visuale prescelta sia decisamente "anomala", trattandosi di una prospettiva simile al solo Striker, gran bel calcio della Rage, anche se forse troppo caotico. Fortuna che Sierra Soccer non soffre dello stesso problema, come avrete modo di vedere gli sprite sono sensibilmente più piccoli rispetto a Striker e sicuramente questa trovata migliora di molto la giocabilità.



Durante la partita potete fare tutto quello che vi pare (ci mancava proprio la rima 'sto mese), takle, colpi di testa, tiri ad effetto (after touch per i più esperti) e passaggi non sono un problema, l'unica cosa che forse manca sono le rovesciate, che avrebbero dato un tocco spettacolare mica da ridere (in Striker era fantastico insaccare con una sforbiciata volante!), ma dalla vita (o dalla Sierra) non si può pretendere tutto.
Poco prima accennavo ai takle, fatene saggio uso, se proprio volete staccare le gambe al vostro avversario, fatelo quando l'arbitro non è sullo schermo, altrimenti rischiate il cartellino giallo o addirittura l'espulsione (bellissima la scenetta che vede l'arbitro sbattere letteralmente il giocatore fuori campo, accompagnandolo addirittura negli spogliatoi).
Sempre in tema di arbitri, vi potrà capitare che il vostro portiere vada a protestare con l'arbitro per un eventuale calcio di rigore... beh, non so a voi, ma una cosa del genere mi ha fatto esaltare come una biscia, peccato che "l'uomo nero" abbia deciso di cacciarmi fuori pure a me...
Il tempo stringe ragazzi e con Theme Park ancora in ballo non ho proprio la minima intenzione di passare la notte qua in reda, senza contare che sto cominciando ad odiare que-

AMIGA

Ma dai! La Sierr... alt! Questo l'ho già scritto nel cappello, quello che non sapete è che questo Sierra Soccer è davvero eccezionale! Insomma all'inizio eravamo tutti molto perplessi, come poteva una software house che fino ad oggi ha sfornato quasi unicamente avventure grafiche, realizzare un gioco del genere? Invece ci ha fregati, altro che World Cup patapim e patapam, questo sì che doveva essere il gioco ufficiale del Campionato del Mondo!
L'intelligenza degli avversari è buona, forse il portiere lascia un po' perplessi, talvolta prende delle cannelle angolatissime per poi farsi insaccare con un tiro centralissimo.
A parte questo il gioco è godibilissimo, molto divertente, con una grafica davvero ben realizzata (il campo il "simil vettoriale funziona" in modo assolutamente egregio) e un sonoro nella media, insomma: è la migliore simulazione del genere uscita quest'anno, almeno fino ad oggi, non fatevela sfuggire o siete proprio dei sacripanti...

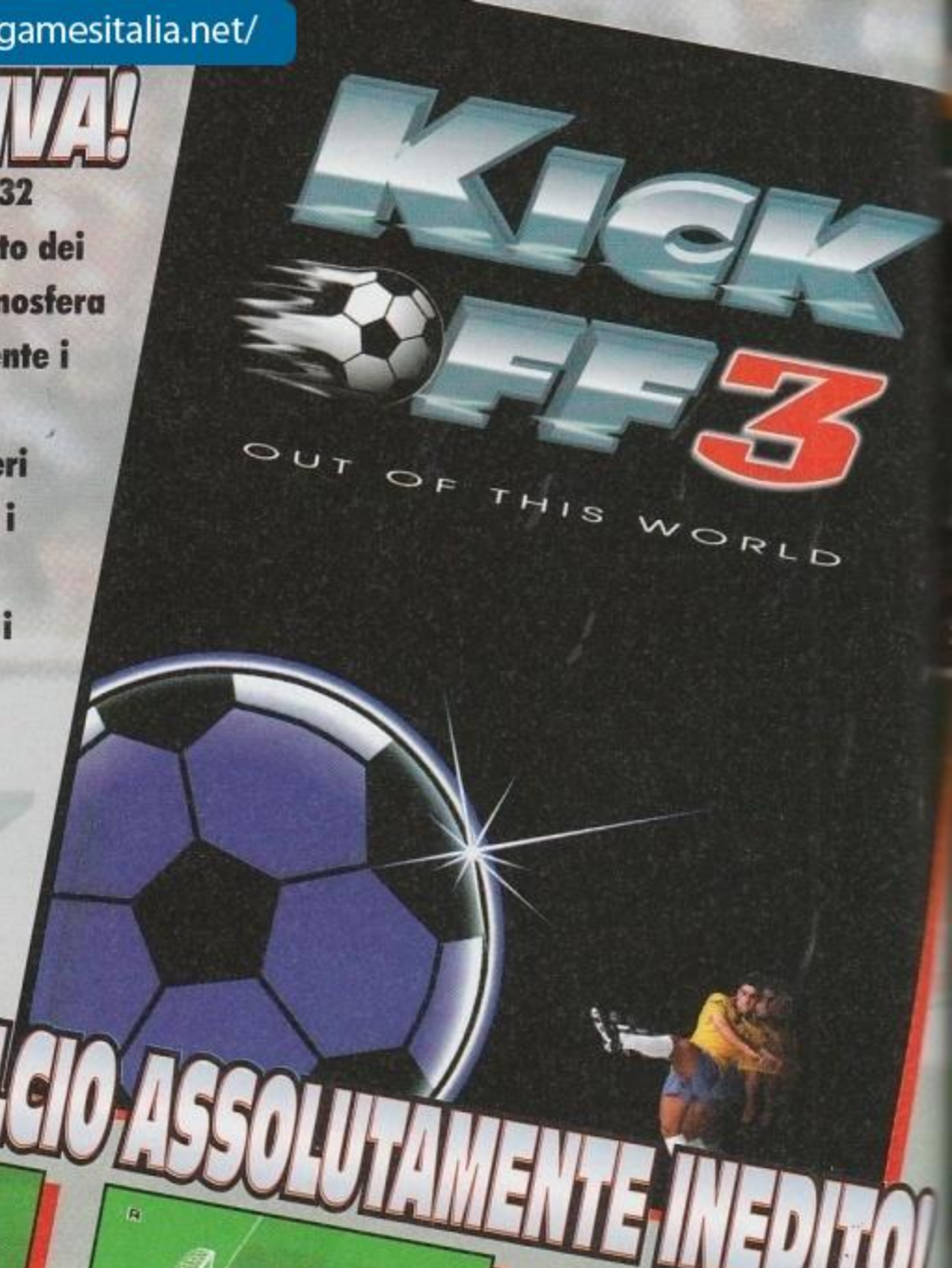
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AZIONE ESPLOSIVA!

L'azione ai massimi livelli. In corsa le 32 nazionali finaliste per il più ambito dei trofei: la Coppa del Mondo. L'atmosfera è elettrica e i giocatori, naturalmente i migliori, fanno a gara per offrire prestazioni senza eguali... i liberi italiani insidiosi a metà campo, i 'tulipani' olandesi alle prese con vere e proprie acrobazie con il pallone, i fantasiosi brasiliani in attacco...

Velocità... Controllo istintivo della palla... Movimento fluido... Giocabilità superba... in una parola:



KICK OFF 3 - UN GIOCO DI CALCIO ASSOLUTAMENTE INEDITO!

SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
AMIGA 500/1200
PC & COMPATIBILI

imagineer ANCO

Più di 2000 frames di animazione per un'azione ancora più incalzante. Scrolling multi-direzionale.

Altissima qualità degli effetti sonori per catturare tutto l'entusiasmo del campo fra le pareti di casa.

Giocabilità immediata con svariate opzioni di controllo, per accontentare tanto il giocatore inesperto quanto il più smaliziato.

In campo 9 tipi di giocatori (tra gli altri: il playmaker, il libero e l'ala) per fornire a ciascuna delle 32 formazioni uno stile di gioco assolutamente unico.

A disposizione 30 diversi schemi di gioco per vivere tutte le situazioni di gioco all' insegna del realismo.

Possibilità di modificare le tattiche grazie al suggerimento impartito da una voce fuori-campo.

Replay delle azioni di gioco, la cronaca di tutti i fatti dell 'universo calcistico in tempo reale.

Colpi di testa, rovesciate, colpi di mano, deviazioni e il letale AFTER TOUCH per 'spremere' al massimo l'azione!

Sezione di allenamento individuale e di squadra per mettere alla prova le proprie capacità prima dei grandi incontri.

**** Le caratteristiche di gioco sono suscettibili di variazioni da formato a formato.***

Distribuito da Leader Distribuzione Spa. Via Adua, 22 . 21045 Gazzada S. (VA) Tel: 0332 - 874111 Fax: 0332 870890

licate da Imagineer (UK) Ltd. Versioni Amiga & PC

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SABRE TEAM

La storia è semplice: i terroristi hanno rapito importanti personalità del mondo del cinema porno, no, scusate, della politica (e anche se fosse? Che se li tengano!) e lo stato li vuole liberare (se no poi chi si becca le bustarelle?). E quindi incaricano VOI, capo dei Sabre Team, ignotissimo corpo speciale d'assalto alle prese con problemi economici...

Già: otto uomini soltanto sono a disposizione (i peggiori combattenti della più scassata scuola militare di Zibido S.Giacomo) e solo la metà possono entrare nelle varie (varie? Cinque?) missioni. Perché le armi scarseggiano, i giubbotti antiproiettile pure, insomma: ordini superiori!

In compenso quando uno si ritrova ferito e finisce ugualmente il compito assegnatogli può godersi l'infermeria mentre i suoi colleghi affrontano una nuova missione senza di lui.

Anzitutto, comunque, si tratta di scegliere gli uomini migliori, armarli di tutto punto (possibilmente evitando fucili a colpo singolo: per uccidere ci vogliono due colpi; il primo ferisce soltanto e i punti di azione sono quello che sono), dotarli di giubbotti antiproiettile (che vi salvano la vita alla prima pallottola beccata) e magari di qualche granata utile per seminare un po' di scompiglio. Infondo, non dimenticatevi, siete in palese minoranza numerica. Vi restano solo l'esperienza e l'effetto sorpresa!

E qualche medikit? Ben venga. Non si sa mai cosa può succedere da quelle parti. Eppoi eccovi catapultati all'ingresso del palazzo incriminato (se poi volevate fare ancora più in fretta, su disco c'erano giusto un paio di salvataggi con due team pronti all'azione). Dopodiché tutto come in ogni altro strategy game isometrico o meno che sia. Con una piccola novità che molti però dovrebbero già conoscere: l'opportunity fire, che permette di sistemare qualche nemico che entra incautamente nel vostro raggio visivo, posto che abbiate lasciato inutilizzati un po' di puntarelli di azione nel turno vostro (l'opportunity fire, infatti, se capita, capita nel turno AVVERSARIO). Con una piccola differenza rispetto a UFO. Qui non è tutto automatico e potete scegliere come e dove sparare.

Ma non dimenticatevi il vostro obiettivo primario: trovare gli ostaggi e ricondurli in salvo al sicuro.

E se diventate veramente bravi preparatevi a rifare tutte le missioni ad un livello di difficoltà più elevato (tre in tutto).

UPDATE

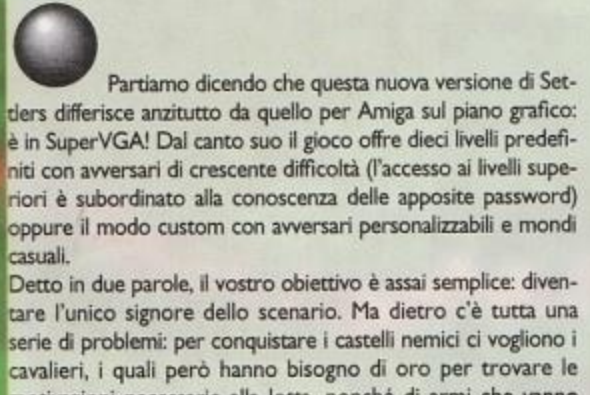
PC

E' evidente che, anche se la cosa è stata mascherata in mille modi, la logica dietro a Sabre Team è la stessa di Ufo: gioco strategico con opportunity fire. Con due particolari. Preferivo di gran lunga l'engine di UFO: più istintivo, innovativo e giocabile. Qui, invece, proprio per cercare a tutti i costi un look diverso, ne hanno un po' rovinato gli indubbi pregi. Eppoi UFO suscitava ben altro interesse ed era pure manageriale. Questa volta si tratta invece di una sorta di ritorno alle origini: cinque misere missioni, come in Laser Squad. Certo: anche l'idea di andare a liberare ostaggi rinchiusi in palazzi pullulanti di terroristi non è affatto spiacevole, e l'aspetto strategico è sempre preponderante, anche prima e dopo le missioni. Ma forse si poteva fare qualcosina di più.

TECNICA CIOCABILITA' INNOVAZIONE

83 GLOBALE

The Settlers



Occupiamoci brevemente anche The Settlers, probabilmente uno dei migliori realizzati dai tedeschi della Blue Byte e che già dovreste aver conosciuto qualche mesetto fa su Amiga.

Partiamo dicendo che questa nuova versione di Settlers differisce anzitutto da quello per Amiga sul piano grafico: è in SuperVGA! Dal canto suo il gioco offre dieci livelli predefiniti con avversari di crescente difficoltà (l'accesso ai livelli superiori è subordinato alla conoscenza delle apposite password) oppure il modo custom con avversari personalizzabili e mondi casuali.

Detto in due parole, il vostro obiettivo è assai semplice: diventare l'unico signore dello scenario. Ma dietro c'è tutta una serie di problemi: per conquistare i castelli nemici ci vogliono i cavalieri, i quali però hanno bisogno di oro per trovare le motivazioni necessarie alla lotta, nonché di armi che vanno prodotte passo passo. Vi tocca quindi costruire miniere d'oro, carbone e ferro nei posti adatti (e quindi, ancora prima dovete cercarli) e poi dovete raffinarli per poterli utilizzare nella costruzione di armi. Ci vogliono quindi minatori che però non lavorano volentieri se non hanno cibo. E l'unico modo diretto di ottenerlo è quello di costruire una casetta per un pescatore in riva ad un lago. Ma potrebbe non bastare e ci sono altri due modi assai più complessi: piantare il grano, poi scegliere se darlo in pasto ai maialini del fattore il quale poi, dopo un po', potrà vendere uno dei suoi porcelli al macellaio (e quindi eccovi la carne), oppure darlo al mugnaio che lo trasforma in farina e poi con questa il fornaio potrà confezionarci il pane. E ancora: l'unico modo per assegnare la professione ad ogni "settler" è di costruirgli l'apposita casa: panetteria per il fornaio, fattoria per il contadino, ecc. Peccato che per costruire siano necessari materiali da costruzione (legno e granito), che implicano la presenza di altri lavoratori che si occupino di fornirli, oltreché di attrezzi, che si producono come accennato prima. Insomma: è tutto un circolo vizioso e infatti l'unica cosa che vi salva è che partite già con una piccola base di attrezzi e materiali. Ma esauriteli e non rispondo più delle vostre azioni...

Inoltre le varie costruzioni devono essere collegate tutte al castello centrale e, spesso volentieri, anche tra loro. Peccato che i terreni siano tutto un saliscendi. E questo influisce sulla velocità dei trasferimenti di materiale.

In sostanza, comunque avrete bisogno di un posto con un lago vicino, la foresta vicina, le montagne vicine, ecc. E scommetto che avrete pure il nemico vicino!

Ma partiamo dal presupposto che abbiate tutto il necessario per dare battaglia! Una speciale opzione denominata special click è l'unico sistema per attaccare il nemico. Si clicca su qualche torre o avamposto nemico (non si possono attaccare le costruzioni civili, ricordate!) e poi si tengono premuti i due tasti del mouse. Dopodiché apparirà la schermata che permette di scegliere con quanti cavalieri attaccare. Su altri edifici, invece, lo special click dà spesso soltanto delle informazioni. Tranne quando si vogliono esaminare le ricchezze delle montagne. Si pianta una bandiera: si clicca come già detto su tale bandiera e si schiaccia poi sull'icona dell'esperto minerario. Ce n'è di roba da fare, vero?

G.B.

GAMES machine STAR PLAYER 90-94

SUPERVGA: UN BEL VEDERE?

Già avete capito che i programmatori hanno voluto onorarci di un impatto visivo assai notevole. O almeno così può sembrare sulla carta: infatti il gioco funziona in una modalità VGA non standard (360x240: comunque praticamente tutte le VGA la possono avere) e anche in modo SuperVGA 640x480. Il punto è: la grafica è solo ispirata a quella Amiga (infatti il numero di colori su schermo è pressoché quadruplicato), il che ha comportato un paziente lavoro di assestamento. Ma che secondo me è stato fatto solo a metà. Infatti la grafica è esattamente la stessa nel modo standard e quello hi-res: cosa significa? Che nel primo caso in una schermata si vede poco o niente e le varie finestre occupano buona parte della visuale. Nel secondo, invece, si vede una bella porzione di scenario, ma le finestre, mantenendo le stesse dimensioni, diventano piccolissime con icone a volte microscopiche. Insomma, l'ideale per dare il colpo di grazia ai vostri già affaticati occhi. Dico io: ma, anche se non avevano voglia di lavorare, ci voleva tanto per renderle meno minuscole? bastava raddoppiare le dimensioni, sfumare un po' qua e là e amen. No?

PC

Non starò a rifarvi l'elenco degli indubbi pregi del gioco in questione: li dovreste già sapere. Ma se non vi ricordate, provate a pensare ad un ipotetico Sim City travestito da Populous e con abbondanti elementi di produzione incrociata simili a quelli dell'ormai stravecchio ma sempre valido Guns or Butter.
Settlers è u piccolo gioiellino di economia centralizzata e di realismo storico e, anche sul piano strategico, ribadisce in particolare il concetto di controllo territoriale che, spesso quando ci sono più di due fazioni, si rivela cruciale. Nondimeno per molti può essere fastidioso doversi imbarcare in una megaproduzione di massa prima di poter attuare qualsiasi valida manovra offensiva (che, in fin dei conti, è sempre l'unico vero modo di vincere). Eppoi l'esagerato realismo fa si che siano possibili anche situazioni senza ritorno: l'ingranaggio produttivo si blocca in qualche settore e non riprende mai più, magari sciupandovi ore ed ore di lavoro. E' un bel gioco, ma per alcuni può risultare frustrante o semplicemente non molto gratificante. Riservato agli amanti della profondità.

TECNICA CIOCABILITA' INNOVAZIONE

90 GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hand of Fate é il tuo mondo

FABLES & FIENDS

HAND of FATE

(LA MANO DEL DESTINO)

TUTTI I MAGHI SONO MOBILITATI PER TROVARE UNA SOLUZIONE ...

ECCO L'EROINA DELLA STORIA, PRONTA A DARE INIZIO ALLA SUA MISSIONE ...

Virgin INTERACTIVE entertainment

PARTI, NEI PANNI DELLA GIOVANE MAGA ZANTHIA, ALLA VOLTA DEL CENTRO DELLA TERRA. RECUPERA L'ANTIDOTO IN GRADO DI ARRESTARE LA TERRIBILE FORZA DISTRUTTIVA CHE SI STA LENTAMENTE IMPADRONENDO DELLA MAGICA TERRA DI KYRANDIA . . .

http://www.oldgamesitalia.net/

UA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0

http://www.oldgamesitalia.net/

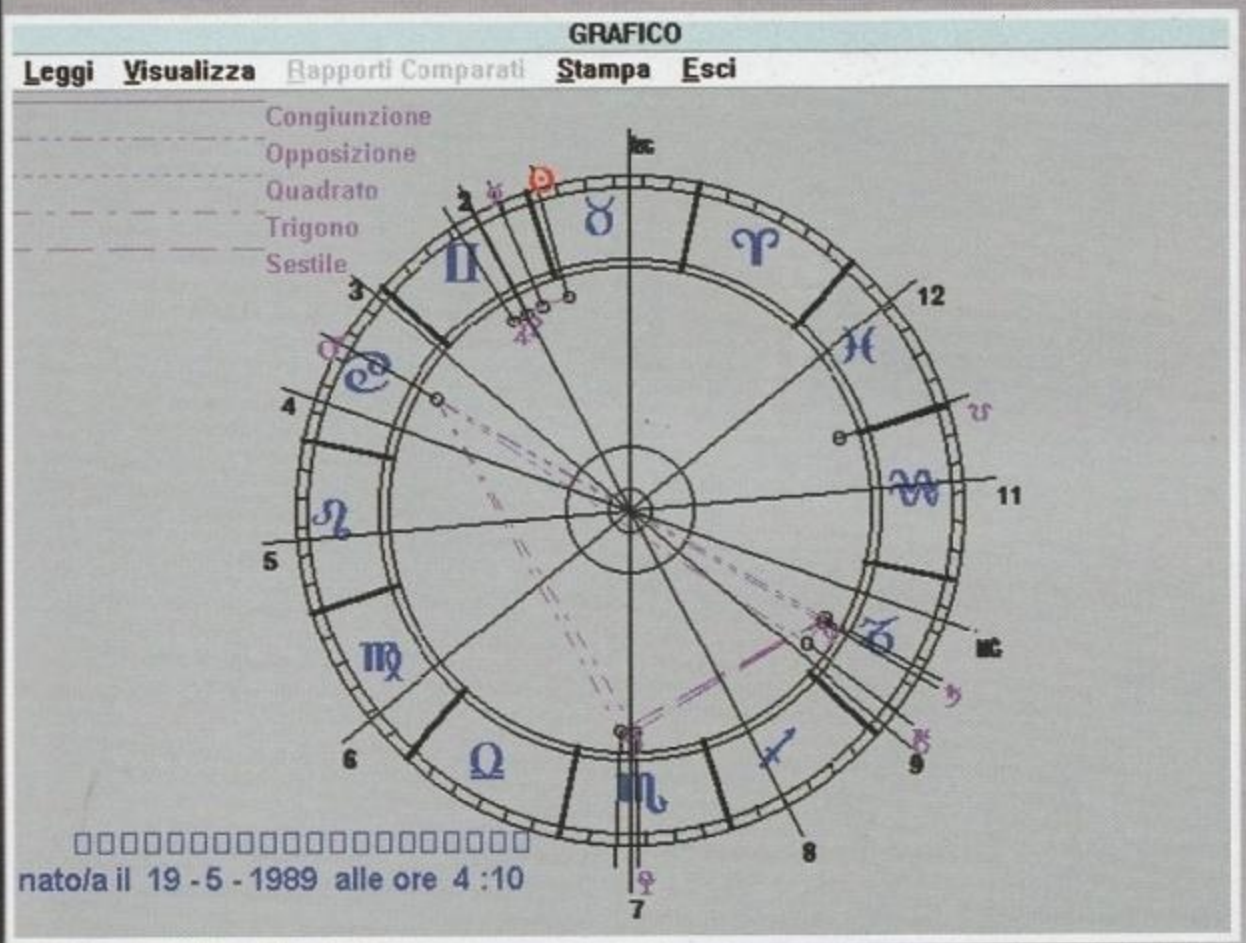
http://www.oldgamesitalia.net/

ASTROLOGIA, ORACOLI E TAROCCHI

REVIEW

Cosa facciamo, consultiamo la nostra maga preferita? Ma no! Consultiamo il nostro personal piuttosto! Basta aprire Windows e tutto il futuro sarà chiaro... almeno speriamo!

Il fascino dell'ignoto e, soprattutto, del futuro ci ha sempre coinvolti, fin dai tempi antichi, e antichissimi sono i sistemi per prevedere ciò che ci accadrà.
La Pizia gettava al vento le foglie con incise delle frasi misteriose che il consultante poi interpretava, i babilonesi interpretavano la posizione degli astri nel cielo per trarne predizioni per altro sempre esattissime mentre Mademoiselle Lenormand era rinomatissima a Parigi per aver sempre predetto il futuro a Napoleone. Tre sistemi per prevedere il futuro, tre sistemi per capire meglio ciò che è già insito in noi, tre programmi per Windows raccolti in un'unica confezione a 165.000 lire.
La Key Comp Europa si è prodigata per ricostruire questi tre sistemi previsionali al computer dando ai tre programmi i nomi Zenit, per quanto riguarda l'Astrologia, Oracolo per quanto riguarda gli oracoli, appunto e infine Tarocchi per quanto riguarda l'interpretazione delle carte.



ZENIT

Il programma Zenit permette anche ai più scarsi in materia astrologica di vedere calcolato e disegnato il proprio Tema di Nascita o Oroscopo: si tratta della rappresentazione geocentrica della posizione planetaria in un determinato luogo e data nel cerchio zodiacale (e quindi nei 12 segni astrologici). Il programma disegna l'intera raffigurazione della mappa e permette anche la sua stampa. In oltre permette di costruire un tema comparato fra due date di nascita (sinastria).
La cosa più interessante forse è rappresentata dalla possibilità di vedere graficamente i transiti di tutti i pianeti nella varie case atrologiche o in rapporto ai pianeti del proprio tema di nascita. Utilissimo per chi, non a digiuno di astrologia e di interpretazione, vuole indagare nel proprio e altrui futuro.

ORACOLI

Per quanto riguarda il programma oracolare ci troviamo difronte a una serie di immagini che vengono scelte a caso dal computer. Posta la domanda il computer mostra un'immagine e la descrive. Poi è la volta della sibilla che dà il suo responso e, infine, appare una schermata con l'interpretazione vera e propria dell'oracolo.
Come metodo di previsione lo considero molto interessante.

TAROCCHI

Potrete interrogare i tarocchi per quanto riguarda ogni aspetto della vita: lavoro, affari, salute, amore, denaro, viaggi e molto altro ancora. Scelto l'argomento il computer distribuirà per voi le carte e ve le mostrerà con disegni in bianco e nero. Cliccando sulla carta poi apparirà il significato di ogni singola carta, ma quello generale, ovviamente, non quello relativo all'argomento scelto. E quindi da voi e dalla vostra sensibilità dare l'interpretazione giusta del giro di carte.

Stefano Gallarini

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE IL COMPUTER DIVENTA UN CINEMA

OVVERO L'ERA DEL FULL MOTION VIDEO

Di Stefano Gallarini

E ci siamo, finalmente. Il supporto CD si è trasformato in qualcosa di veramente nuovo e incredibilmente interessante: un grande contenitore di informazioni audio e, finalmente, anche video. Che cosa è successo? Una serie di grandi società ha deciso di inventare un sistema di compressione e decompressione dei dati in tempo reale per poter memorizzare su un piccolo supporto CD (della dimensione dei soliti CD Audio) anche le informazioni riguardanti un video. Esattamente come accade per una videocassetta o per un videodisco.

VIDEOCASSETTE, VIDEODISCHI, CD VIDEO... E CHI CI CAPISCE QUALCOSA?

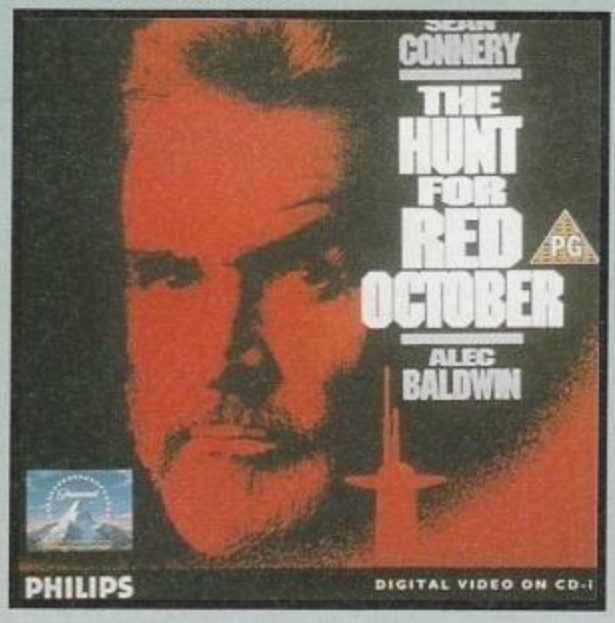
Vediamo di chiarire insieme qualche aspetto tecnico della faccenda. Come forse sapete la videocassetta è un supporto magnetico atto a ricevere e trasmettere informazioni analogiche riguardanti suono e immagini. Le forme d'onda (sonore e visive) vengono trasformate in impulsi elettrici che hanno analogia con le onde stesse (per questo si chiama sistema analogico) a loro volta memorizzati sul supporto magnetico. La testina rotante legge il nastro mentre scorre, ne interpreta i segnali elettrici e un trasduttore li invia alle uscite (audio e video) ricomposti come all'origine. Se scegliete quindi di fare un fermo immagine sul vostro videoregistratore, obbligherete il nastro a sostare sulla testina rotante che quindi continua a leggere la stessa porzione di nastro, creando l'effetto fermo immagine ma rovinando anche il supporto (e molto!).

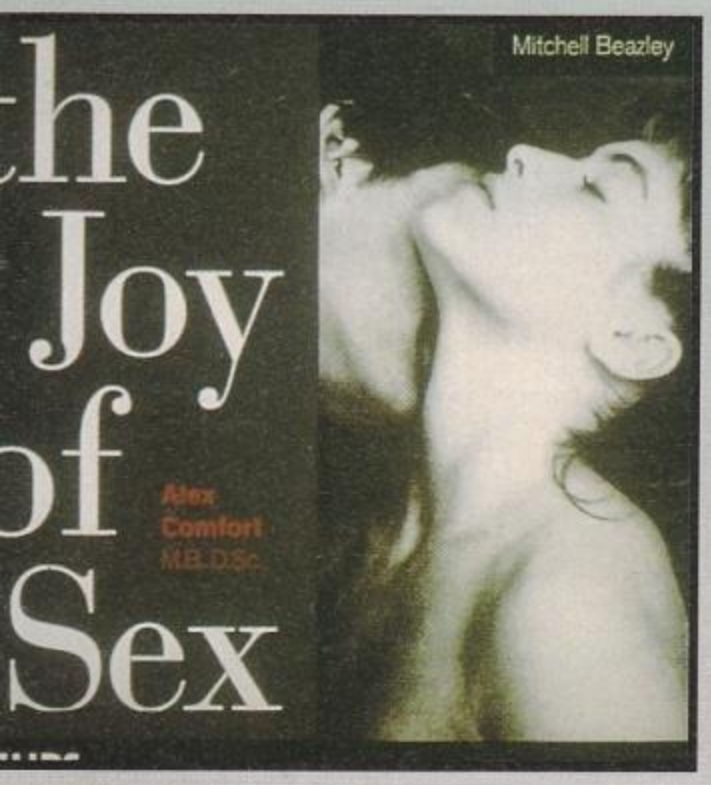
Il videodisco invece ha un concetto un po' differente rispetto alla videocassetta. Ogni informazione audio e video di ogni singolo fotogramma viene tradotta in segnali digitali (e quindi in una serie di 0 e di 1 che, nei dischi laser, vengono tradotti in "pit" - punte - e land - valli - dei vari solchi) che vengono letti da un fascio laser. Il trasduttore poi reinterpreta la serie di 0 e di 1 digitali trasformando il tutto in forme d'onda trasmettibili e codificabili poi dal vostro televisore o monitor. La differenza sta nel fatto che trattandosi di un supporto digitale, il fermo immagine, l'avanzamento veloce e il salto da un punto all'altro del film non provocano alcun danno al supporto, rendendo così alta per sempre la qualità sia audio sia video di ciò che vi è inciso.

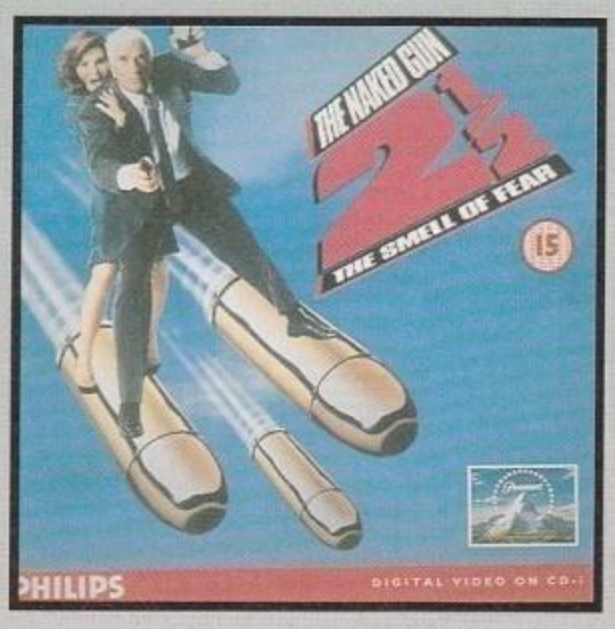
Ma in entrambi i casi (supporti magnetici e videodischi) lo spazio richiesto per memorizzare almeno un'ora di film è davvero moltissimo, proprio perché le informazioni di ogni singolo fotogramma vengono memorizzate una per una. Infatti i videodischi hanno un diametro identico ai dischi a 33 giri, e quindi di gran lunga superiore a quello dei cd audio.

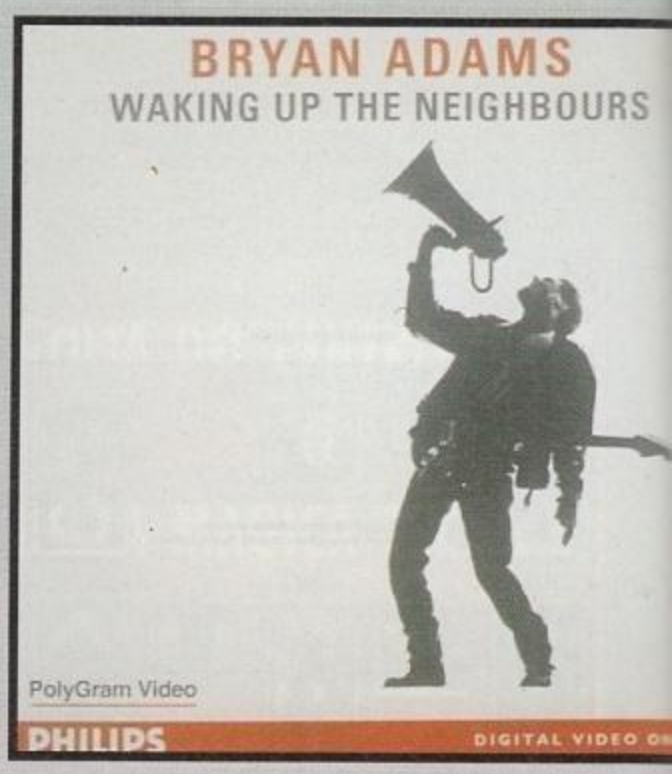
Lo sforzo che hanno compiuto alcune società informatiche è stato quello di creare un sistema standard di compressione e decompressione dei dati in modo da poter far stare in un Cd grande come quelli audio anche le informazioni di almeno un'ora di immagini video. Questo standard, a tutt'oggi non ancora pienamente accettato da tutti e ancora in via di ulteriore sviluppo, viene denominato MPEG1 acronimo di Motion Picture Experts Group, ovvero di un comitato costituito da varie industrie interessate allo sviluppo e alla ricerca della produzione video su CD.

Oggi il Full Motion (questa è la denominazione che



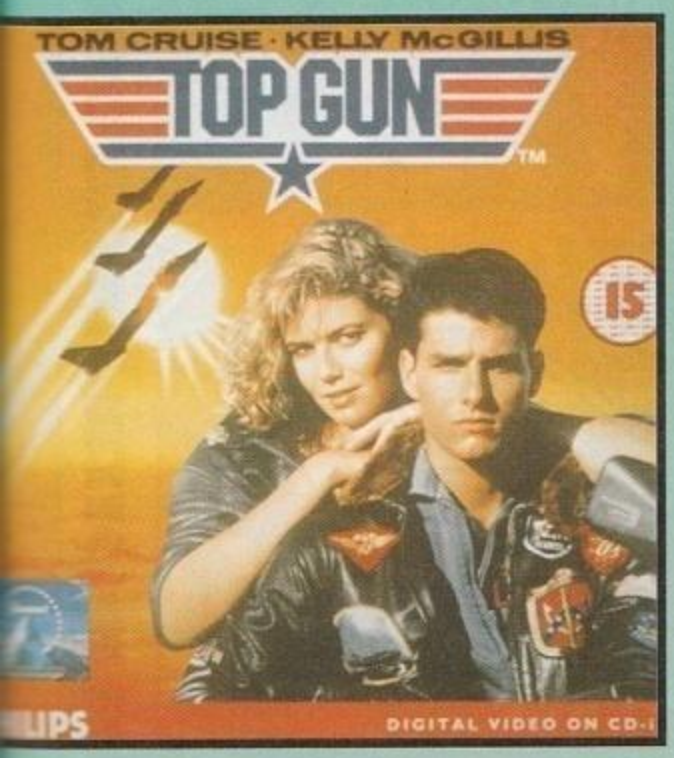






http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

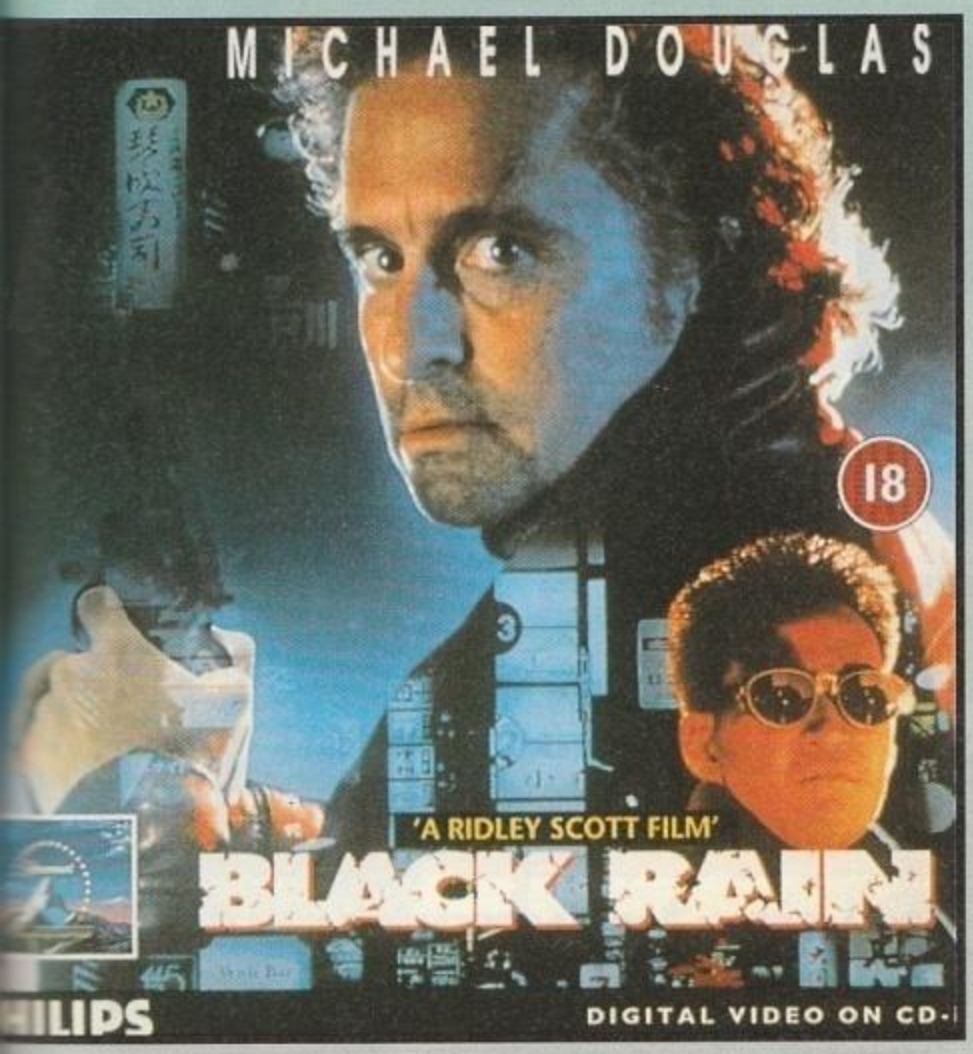
http://www.oldgamesitalia.net/

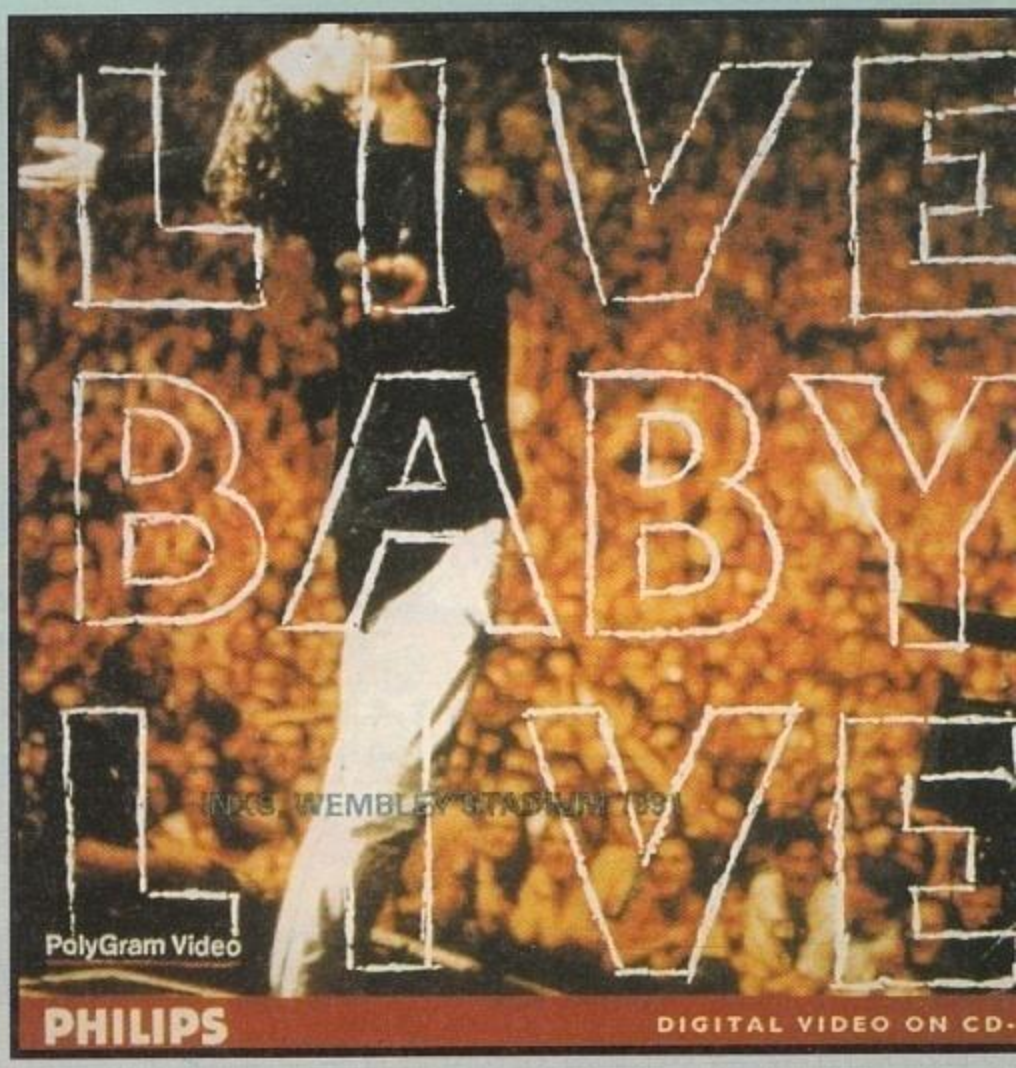


si utilizza per parlare di CD Video Digitali) è una realtà che abbraccia tutte le nuove console come per esempio il CD-I Philips, il 3DO Panasonic e l'Amiga CD-32. Per fare in modo però che le console in questione accettino i dischi Full Motion bisogna aggiungere una scheda apposita che va acquistata a parte, come accade anche nel caso dei normali Personal Computer che appunto hanno bisogno di una scheda particolare, oltre ovviamente al lettore di CD-Rom.

COSA SUCCEDE DENTRO UN CD VIDEO?

Innanzitutto vale la pena ricordare che per ogni nazione (in particolare per l'Europa e per l'America/Giappone) esiste un sistema televisivo differente, quello NTSC e quello PAL, il nostro (la Francia usa il SECAM, ma si tratta di una rivisitazione del sistema PAL... i francesi vivono sempre per conto proprio!).
Questo fatto condiziona molto l'acquisto di videocassette o di videodischi all'estero poiché un supporto memorizzato con un sistema, non può essere codificato da un lettore nato per un sistema diverso. Così se acquistate una videocassetta negli Stati Uniti non potrete mai rivederla in Italia, a meno che non possediate un lettore multistandard, ma anche in questo caso l'inghippo c'è, perché un cassetta NTSC può essere duplicata solo su un sistema NTSC; se volete duplicarla con un sistema PAL dovrete acquistare un costosissimo trascodificatore (circa sei milioni di aggeggio, poiché esistono solo quelli professionali).
I CD Video invece vivono di luce propria poiché la decodifica delle immagini MPEG non è soggetta alle cadenze dei 50 o 60 Hz tipiche dei sistemi NTSC e PAL ma questa avviene a 24, 25 o 30 Hz. E' poi il lettore a riproporle alla corretta cadenza televisiva, e quindi anche acquistando un CD Video in America potrete vedervelo tranquillamente in Europa senza problemi.
Parliamo adesso di flusso di dati, e vediamo come sia possibile contenere in un piccolo Cd le stesse informazioni contenute in un grande videodisco.
Il flusso dati delle immagini naturali, secondo lo standard CCIR 601 (quello usato appunto dai videodischi) è di 165 Megabit al secondo, mentre il Compact Disk (solo audio, quindi) ha una velocità di flusso dati di 1,4 Megabit al secondo. Questo significa che la velocità del flusso dei dati delle immagini che un lettore deve supportare è di 20.625 caratteri al secondo contro i 175 del lettore di CD Audio. Come vedete la distanza è grande, e quindi, grazie al sistema di compressione e decompressione dei dati audio e video denominati MPEG i 20.625 caratteri al secondo sono stati compressi a 175... quelli di un normale lettore di CD!





Certo, la qualità è differente: un CD Video non avrà mai la nitidezza d'immagine di un videodisco, ma il supporto è decisamente più pratico e più interessante poiché al contrario delle immagini memorizzate su videodisco, quello di un CD Video vengono tutte interamente digitalizzate, e questo permette quindi di inserire elettronicamente in tempo reale immagini generate solo dal computer con immagini generate dal disco CD Video senza vedere la differenza.
Insomma, la nuove generazione dei CD è arrivata e molto presto la nostra videoteca sarà colma di CD, come quelli che già stanno riempiendo la colonna del nostro stereo, e i nuovi giochi saranno film, film interattivi, ovviamente!

LA PHILIPS ENTRA NELL'ERA DEL FULL MOTION

Anche per il CD-I è uscita recentemente la scheda Full Motion che si adatta perfettamente a tutti i modelli di questo lettore "interattivo" di grande successo. La scheda vi permette di vedere tutti i titoli Full Motion (film e concerti) memorizzati con lo standard MPEG e di giocare a giochi incredibili e ai famosi "film interattivi" di cui si sta già parlando molto.
Attualmente gli accordi di produzione Full Motion sono stati fatti con la Paramount/CIC, con la Metro Goldwyn Mayer e con la United Artists e presto saranno disponibili in italiano tantissimi titoli di grandi film, dai classici James Bond agli ultimi successi come Thelma e Louise, RainMan e Top Gun. Mentre per quanto riguarda i concerti, l'accordo con la Polygram ha già fatto in modo di produrre video di Bryan Adams, Bon Jovi, U2 e INXS. I prezzi saranno di 39.900 lire per i titoli musicali, 39.900 per i film come Top Gun, Attrazione Fatale o Caccia a Ottobre Rosso e di 49.900 per i film di recentissima uscita. Negli Stati Uniti lo standard Full Motion è già un grande successo: nel solo dicembre 1993 sono state vendute ben 20.000 schede.
Provare per credere.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dagli specialisti del giornalismo sportivo

a lire 14.900 l'uno

AUTO SPRINT · GUERIN SPORTIVO · MOTO SPRINT

ecco i FLOPPY SPORT

DAL 1950 AL 1993
Gran Premi, piloti, vetture, circuiti curiosità, incidenti
C'è PROPRIO TUTTO

CENTINAIA DI QUIZ
Gioca la tua partita contro il computer o con gli amici

Piloti, corse, circuiti, moto:
UNA BANCA DATI inesauribile per gli appassionati

ALLO STESSO PREZZO, IN EDICOLA O DIRETTAMENTE A CASA TUA

Caratteristiche: Floppy disk 1,4 Mb, DS HD; richiede PC IBM compatibile, MS-DOS, Hard Disk, 640 Kb, microprocessore 286 o superiore, scheda VGA o superiore, consigliato mouse.

COMPILARE, RITAGLIARE O FOTOCOPIARE QUESTA SCHEDA E:

1. **spedire per fax a CONTI EDITORE SERVIZIO CLIENTI fax N. 051/6227314**

oppure

2. **Inviare in busta chiusa a CONTI EDITORE - SERVIZIO CLIENTI Via del Lavoro 7 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

PER UNA PIÙ RAPIDA EVASIONE DELL'ORDINE, SI CONSIGLIA DI:

a) utilizzare **CartaSì** per il pagamento

b) oppure, nel caso di altre modalità di pagamento, indicare la causale del versamento e allegare fotocopia della ricevuta postale.

Si prega di non inviare denaro contante. Le offerte speciali sono riservate ai lettori residenti in Italia. Non si effettuano spedizioni in contrassegno.
Per acquisti multipli telefonare a Servizio Clienti - 051-6227-281/274
Offerta valida sino al 1/9/94

SCHEDA DI ORDINAZIONE

Sì, desidero ricevere i floppy sottoelencati nella quantità da me indicata. **Il prezzo comprende le spese di spedizione postale.** Ho pagato anticipatamente con la seguente modalità:

TRAMITE **CartaSì** ☐

N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| scadenza |_|_|_| oppure tramite:

☐ Vaglia postale ☐ Assegno bancario ☐ c/c postale n° **244400**

Intestato a: **Conti Editore S.p.A. - Via del Lavoro 7 - 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)**

INDICO QUI L'OPERA RICHIESTA

TITOLO	Q.TA	PREZZO
CALCIO QUIZ 14.900		
TUTTO F.1 14.900		
TUTTO MONDIALE 14.900		
IMPORTO TOTALE LIRE		

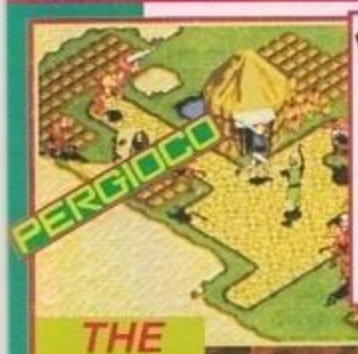
NOME
COGNOME
VIA N.
CAP |_|_|_|_| CITTÀ
PV |_|_|
TEL. /
ANNO DI NASCITA
FIRMA

GM/94

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

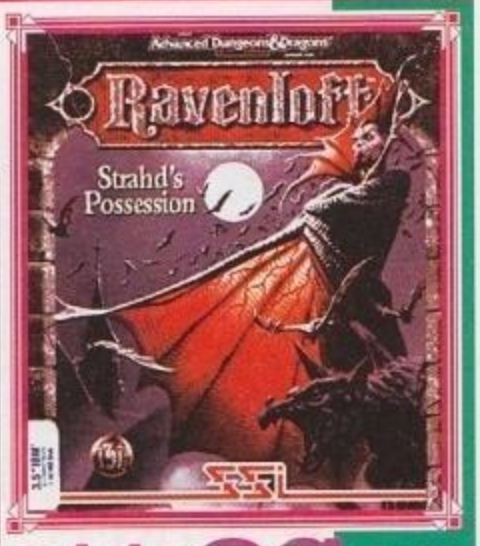
PERGIOCO



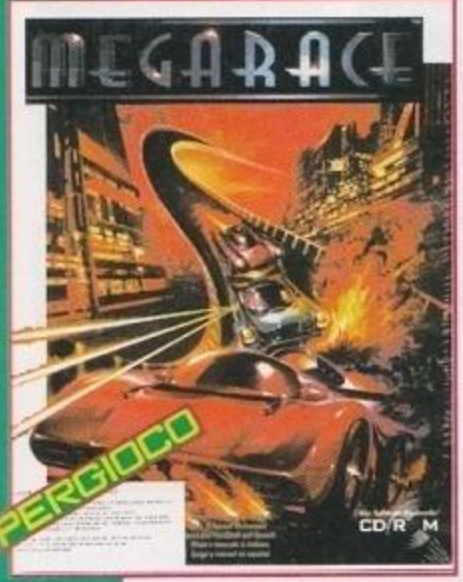
videogames CD ROM

THE HORDE 89.900 invece di 149900

2 punti vendita a MILANO



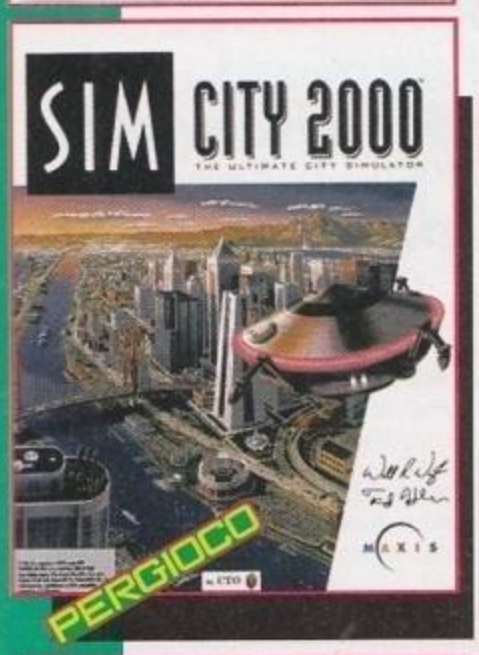
videogames



punto vendita a ROMA PERGIOCO

via Degli Scipioni 109 / 111

Metro Ottaviano

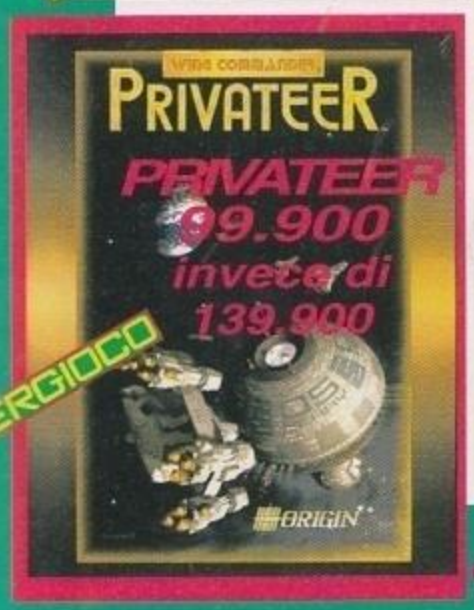


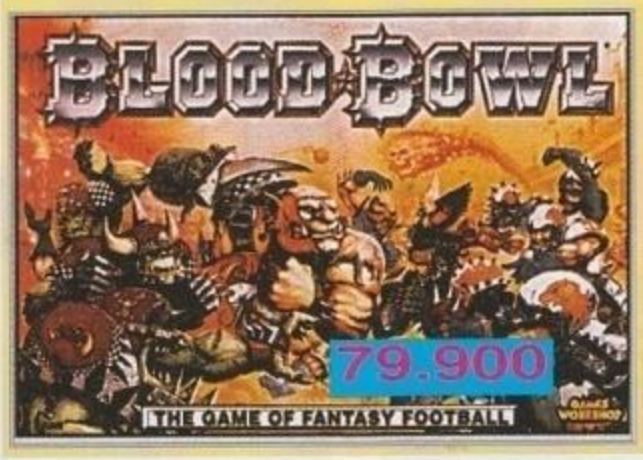
PERGIOCO vendita telefonica consegne in tutta Italia

tel. 02 / 29.52.42.56

giochi di ruolo

giochi GAMES WORKSHOP





CITADEL

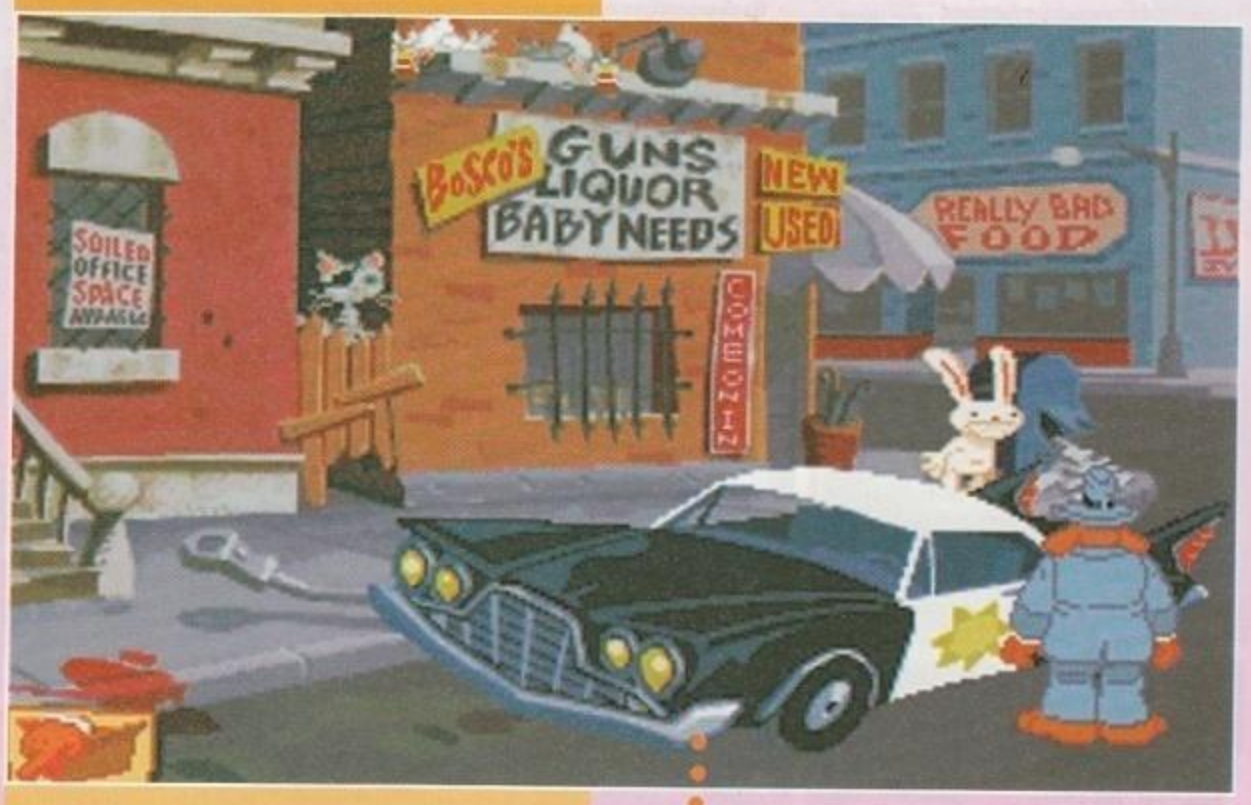
tutte le MINIATURE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SAM & MAX



Da qui inizia tutta l'avventura: ricordatevi di prendere il messaggio all'interno del gatto!

Dopo quella di Day of The Tentacle ecco la soluzione completa dell'ultima avventura di casa Lucas. Si ringraziano per la collaborazione: Alessio Priami, Davide Maggioni, Lauro Snidaro, Fabio "FBS" Simonetti, Marco di Nocera, Flavio "Stainless" Rada e Enrico "Speedy" Pedersini".

Come al solito, un paio di note introduttive: questa soluzione è stata compilata in modo abbastanza essenziale. Questo significa che ci sono altre cose che potete fare non necessarie alla risoluzione dell'avventura. Se vi va potete esplorare ulteriormente il gioco, alla ricerca degli innumerevoli tocchi di classe nascosti qua e là, oppure cimentarvi nelle divertenti sezioni arcade.
Naturalmente il sottoscritto da per scontato che sappiate già utilizzare l'interfaccia utente e non mi soffermerò quindi a spiegarvi come fare una certa azione, se non quando strettamente necessario.

OFFICE

Si parte nel nostro ufficio. "Usate" il rathole dal quale trarrete un bel mucchietto di soldi. Andate nello sgabuzzino sulla destra e prendete la lampadina nera. Uscite dall'ufficio: assisterete a una piccola scenetta quindi usate Max, il quale si produrrà per voi nella prima di una spettacolosa serie di gag di gratuita crudeltà, buttando di sotto il malcapitato. Scendete. Usate Max sul gattino rintronato che si trova a sinistra, dal quale "otterrete" i vostri ordini. Prendete la macchina e dirigetevi al Carnival.

CARNIVAL

Mostrate i vostri ordini a Flambè, il tizio sputafuoco, il quale li brucerà accidentalmente. Entrate nella tenda e, una volta terminato il discorso con i fratelli Kushman, prendete i peli di Bruno che si trovano per terra e il barattolo con la mano di Jesse James (vicino all'entrata di sinistra). Uscite a sinistra e andate verso nordest (passerete a fianco della tenda Lost and Found). Prendete la lente che si trova vicino al Wak-a-Rat; quindi cimentatevi in questo esilarante gioco, dove dovrete ramazzare per almeno venti volte degli innocenti topi che sbucano all'improvviso; mentre giocate potrete ulteriormente divertirvi colpendo anche Max. Se avete picchiato bene vincerete una torcia senza lampadina. Prendetela e inseritevi la lampadina che avete con voi. Andate ora a sinistra al Cone of Tragedy, parlate con "l'operatore" e chiedetegli del cono. Una volta terminata la corsa guardate il vostro inventario e vi accorgerete di aver perso tutto; parlate di nuovo con l'operatore il quale vi darà un claim ticket che utilizzerete nella tenda

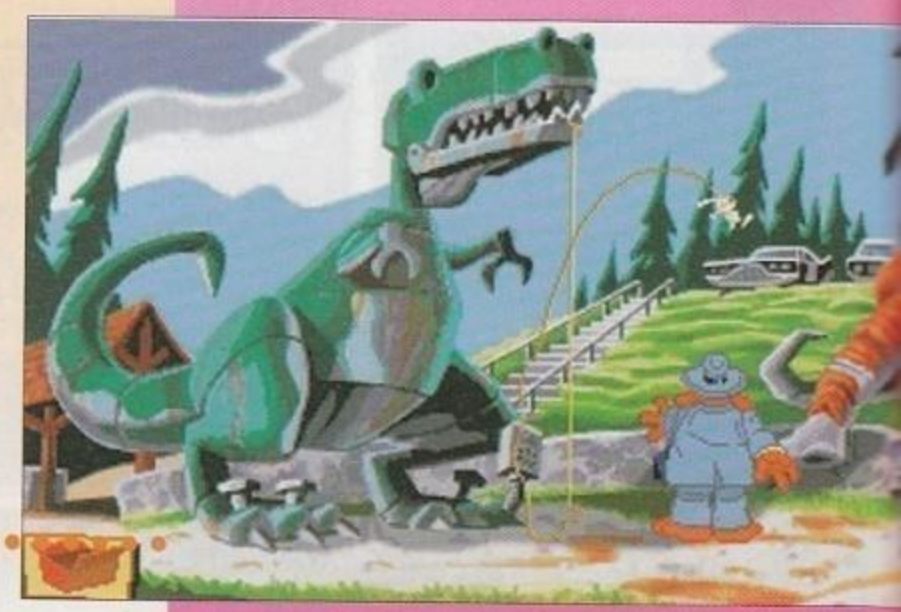
Avete preso il messaggio all'inizio? Sulla destra c'è una tenda verde, entrateci per rientrare in possesso degli oggetti che avete perso...

Lost and Found. Andateci e recuperate tutte le cianfrusaglie che avevate più un fantastico magnete a forma di pesce (un vert affare!).
Andate ora verso sinistra fino al Tunnel of Love e fatevi un bel giretto. Quando siete dentro, usate la torcia. Con il tasto sinistro la potete accendere e muovendo il mouse ne controllate la posizione. Nel secondo muro potrete vedere una scatola elettrica; premete il tasto destro così da mantenere la luce ed essere liberi di fare altro. Usate Max sulla scatola elettrica: rimarrà un po' "scosso" ma niente di grave; in compenso avete bloccato la barca. Max tenterà subito di far cadere la scure senza successo; per farla cadere tirate la barba del nobile sulla destra così da decapitare il poveraccio e aprire la porta sulla sinistra.
Entrate e fatevi una chiacchierata con Doug, l'uomo talpa. Chiedetegli di Bruno e vi parlerà di suo zio Shuv-Oohl e del gomitolo più grosso del mondo. Per continuare a farlo parlare dovrete però procurargli delle caramelle (pecan candy). Andate quindi allo Snuckey's di nordest.

Usate la corda & Max con il tirannosauro meccanico per ottenere un oggetto decisamente utile...

SNUCKEY'S [NE]

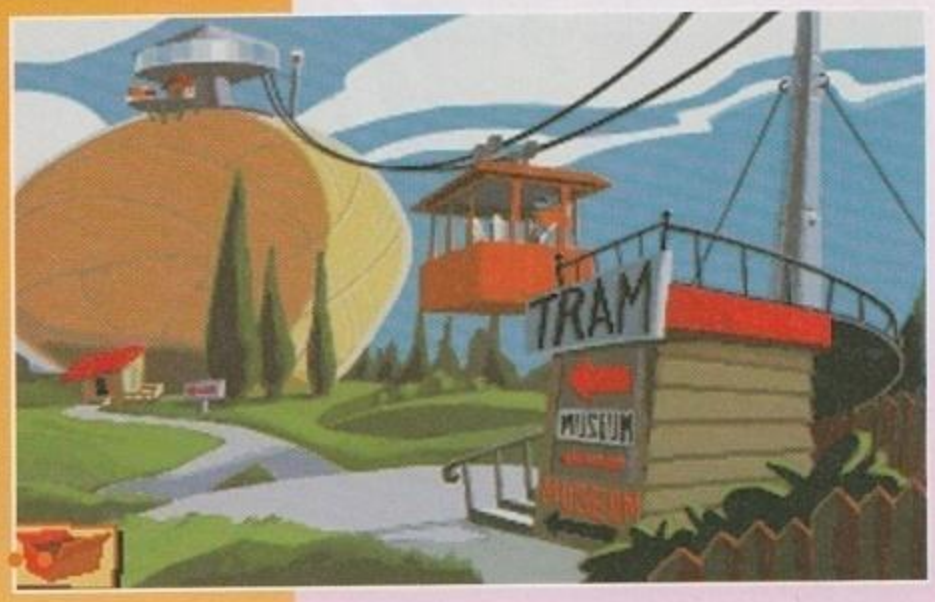
Prendete il bicchiere di carta sul marciapiede, quindi entrate e prendete le caramelle (si trovano in cima allo scaffale di sinistra) e il Car Bomb Game dall'espositore di destra. Appena Max comincia a dire di dover andare in bagno, parlate con il tipo dietro al bancone (non vi ricorda qualcuno?) e ditegli di voler acquistare entrambi gli oggetti, quindi che Max ha bisogno del bagno. Il



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Max in questo momento vi tornerà parecchio utile per ottenere il vello del mammuth metallico



Fino all'ultimo ho continuato a sperare nella distruzione totale della palla di corda, e invece... Comunque ricordatevi di montare la mano mummificata sul pantografo per trovare l'anello dell'uomo talpa.

Lo sapete che il bungee jumping fa male alla vista? Si rischia il distacco della retina. Fortunatamente, Sam non ha di questi problemi... Afferrate al volo Max e utilizzatelo per procurarvi il catrame.

gestore gli consegnerà una chiave. Lasciate che Max esca, seguitelo e appena torna fatevi consegnare la chiave. Tornate al Carnival.

CARNIVAL

Tornate da Doug e dategli le sue caramelline; vi consegnerà la "chiave" per la roulotte di Trixie. Entrateci (si trova dove c'è il Wak-a-Rat). Una volta dentro aprite il baule a destra (dal quale otterrete un vestito) e l'armadio dal quale prendete lo score card del Gator Golf (quel foglio appeso a un anta). Uscite, andate alla macchina e dirigetevi al gomitolone.

BALL OF TWINE

Entrate nel museo (la casetta in basso), parlate con il signore che vi trovate e chiedetegli del pesce scoprendo che proviene dal World of Fish Bait (otterrete una nuova locazione sulla mappa). Uscite e prendete la funivia che vi porta in cima al gomitolo. Una volta arrivati potrete vedere un pezzo di corda staccato. Entrate nel ristorante e parlate con il mistico a sinistra. Fatevi mostrare la sua bravura chiedendogli delle chiavi stortate. Uscite, scendete con la funivia, andate alla macchina e dirigetevi alla World of Fish Bait.

WORLD OF FISH BAIT

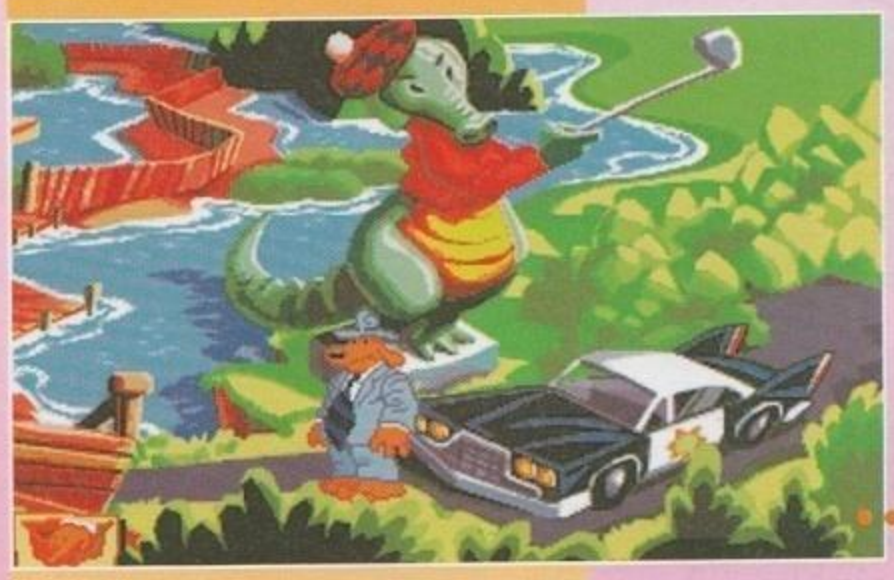
Prendete il secchio con i pesci. Andate quindi a sinistra e utilizzate la chiave storta per svitare il pesce grosso che si trova in mezzo al fiume. Saltateci dentro e fateci entrare anche Max (usatelo sul pesce); una volta dentro il pesce cadrà in acqua e come ultimo atto della sua vita, il vecchio pescatore vi tirerà fuori dall'acqua, stramazzando subito dopo. L'elicottero tornerà a prendervi e vi mollerà dall'altra parte del ristorante, sul gomitolo.

BALL OF TWINE

Usate Max sul gomitolo, quest'ultimo morderà il pezzo di corda staccato. Adesso arriverà il cuoco con un coltello stile Crocodile Dundee e penserete bene di saltare giù dal gomitolo (tutto questo per un po' di corda...). Andate ora al Gator Golf.

GATOR GOLF

Andate a sinistra e prendete il golf ball retriever dal cestino. Ora andate a nord sulle passerelle di legno. Finito il pestaggio con Lee-Harvey, dovrete salvare Max. Scambiate il secchio delle palline da golf con quello dei pesci e prendete una mazza da golf. Dovrete gettare i pesci nel lago in prossimità



Arrivati in questa locazione, cercate di assicurarvi di essere in possesso del secchio pieno di pesci...

degli alligatori, in modo da farli mettere in fila e permettervi di usarli come passerella per raggiungere Max. Mirate con la bandierina e selezionate swing per tirare. Quando tutti gli animaletti saranno in fila Max ve lo dirà. Una volta arrivati sull'isoletta usate la porta per far uscire Max (fatelo cadere un po' di volte nell'acqua se volete divertirvi un po'...). Quando sarete sbalzati in terra, si noterà una seconda porta. Apritela del tutto e prendete lo sno-globe che viene dal Mistery Vortex (è l'unico oggetto, quindi dovrete individuarlo

Il pesce palla è già stato smontato, qui non c'è più nulla da fare.

facilmente, nonostante il nome). Andate verso il basso, tornate alla macchina e dirigetevi al Mistery Vortex.

MISTERY VORTEX

Andate a destra ed entrate; ancora a destra e attraversate la porta con i drappi. Prendete i peli vicini al cubo di ghiaccio e uscite. Dirigetevi allo specchio e usatelo in modo da entrarvi. Troverete tre leve che comandano delle luci; esse si riferiscono alle porte che ci sono fuori. Dovrete ottenere la luce del colore della porta che volete oltrepassare. Sarete costretti ad andare a tentativi, poiché dietro una di queste troverete Shuv-Oohl, ma come al solito è random. Una volta trovato lo strano essere, parlategli e chiedetegli di Bruno; vi racconterà un po' di cose e quindi vi dirà del suo anello (mood ring); dovete andare a prenderlo. Uscite, prendete la macchina e dirigetevi al gomitolo.

BALL OF TWINE

Andate al museo, quindi entrate nel vostro inventario e usate la mano di Jesse James con il braccio enstendibile (ball retriever) e quindi il tutto con il pesce magnete. Otterrete così un interessante oggetto che dovete utilizzare sulla superficie del gomitolo. Lo infilerete dentro e recuperate l'anello di Shuv-Oohl. Tornate al Mistery Vortex a portarglielo.

MYSTERY VORTEX

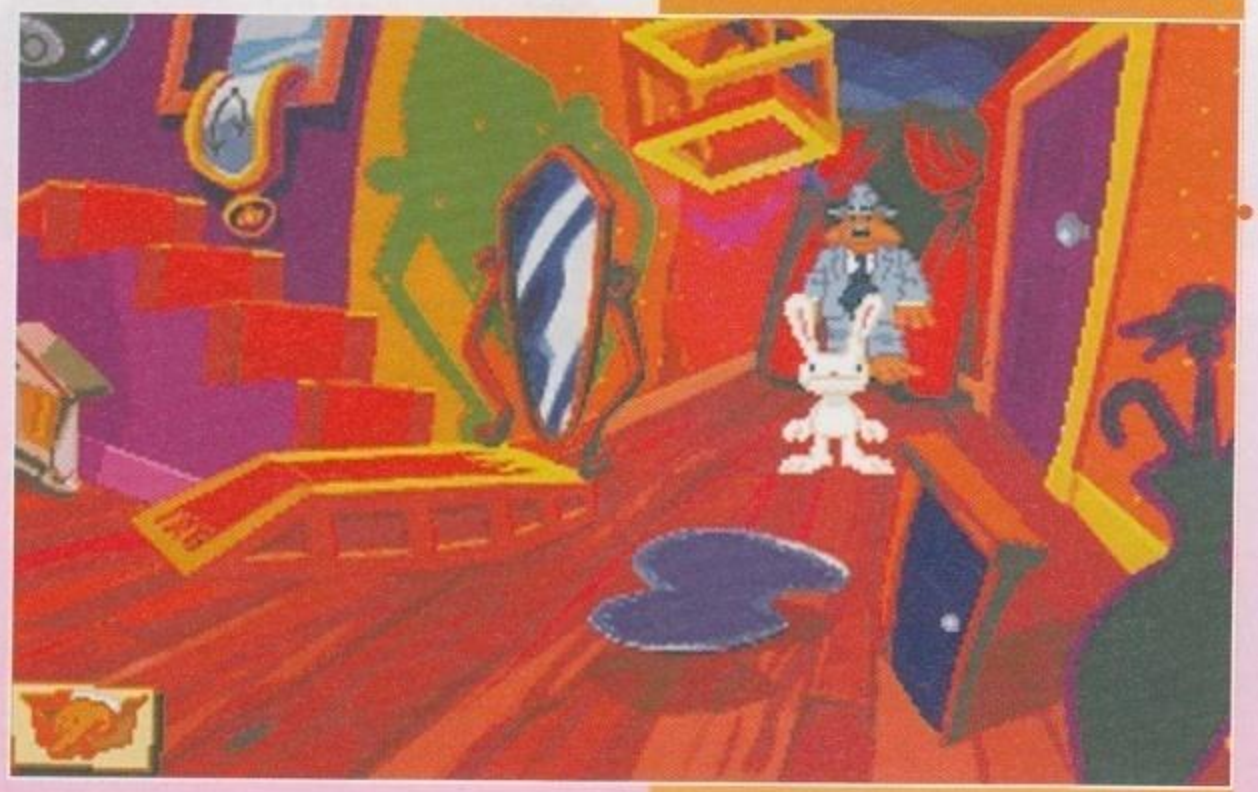
Parlate con Shuv-Oohl del suo anello (e glielo

L'indizio è abbastanza chiaro, no? Per ottenerlo, comunque, dovrete utilizzare tutti e tre i campioni di pelliccia e la polvere magica.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Per poter entrare nelle porte colorate dovrete sistemare i proiettori sotterranei in modo da illuminare con i colori corrispondenti. La tenda là in fondo, invece, vi porta al Mistery Vortex.

accorrerà. Appena sarà passato andate nella stanza da dove è venuto (quella da cui s'intravede un drappo verde). Usata la macchina per la realtà virtuale. Una volta nel mondo virtuale prendete la spada dalla roccia e avvicinatevi alla caverna per fare uscire il drago. Quindi uccidetelo (basta agitare la spada). Appena sarà morto rimarrà il suo cuore a mezz'aria, ancora pulsante. Infilateci dentro una mano e recuperate la chiave che si trova in esso. Lee-Harvey, intanto, tornerà indietro e vi caccerà con molta gentilezza. Andate nella stanza dove avete dirottato il robot e gustatevi l'esilarante performance di Bumpus. Quindi, quando se ne sarà andato, liberate Bruno e Trixie inserendo la chiave nella toppa sulla destra. Vi diranno che vanno a un bigfoot-party riservato ai soli bigfoot e alle loro accompagnatrici. Uscite dalla casa, prendete la macchina e andate al Jungle Inn (che è appena apparso sulla vostra mappa).

JUNGLE INN

Entrate nella locanda e date la lima (quella con la chiave presa da Snuckey's) al bigfoot-guardia così che possa grattarsi. Parlate quindi alla tipa a sinistra, nientepopodimenoche Evelyn Morrison, famosa star di film di serie B. Chiedetele di Bruno e Conroy, quindi congedatevi. Prima di lasciarvi, vi darà delle brochure, osservatele dal vostro inventario e due nuove locazioni appariranno sulla vostra mappa. Tornate alla macchina e andate al Celebrity Vegetables Museum.

Questa sì che è la vera realtà virtuale! Dovete cercare di uccidere il drago per poter disattivare il sistema d'allarme. Ne sarete capaci?5

Senza il droide non riuscirete a combinare molto...

darete automaticamente) e vi dirà di Frog Rock e del fatto che vi servono tre campioni di peli (che dovreste già avere) da porre sulla pietra oltre a della polvere magica di uomo talpa che vi consegnerà al momento. Ora dobbiamo trovare Frog Rock. Tornate al gomitolo.

BALL OF TWINE

Prendete la funivia e, una volta su, entrate nel ristorante. Ora prendete i fili scoperti a sinistra e collegateli al binocolo a pagamento, quindi appiccicateci sopra la lente presa al Carnival. Usate il tutto. Potrete così cercare Frog Rock; la levetta in basso regola il movimento a destra o a sinistra e lento o veloce. Vedrete più di una roccia, la nostra è quella tra i due punti che vi ha riferito in precedenza l'uomo talpa. Fermatevi su di essa per fargliela riconoscere e apparire sulla mappa. Scendete, tornate alla macchina e portatevi a Frog Rock.

FROG ROCK

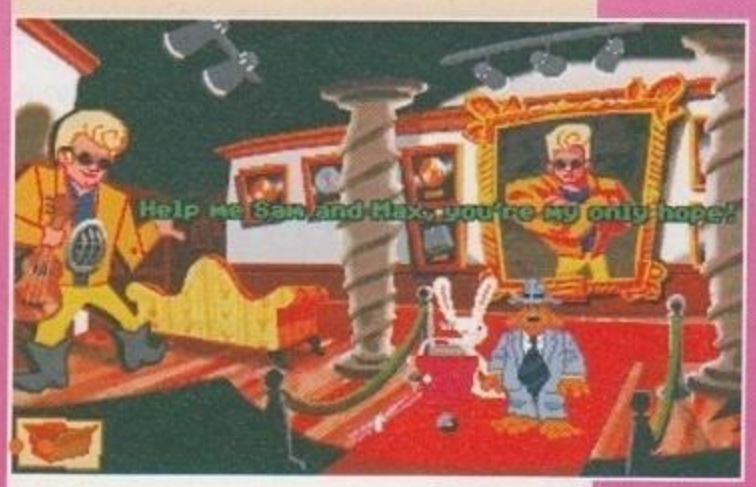
Una citazione dietro l'altra: questa è la volta di Guerre Stellari... Riprogrammate il droide per distrarre la guardia.

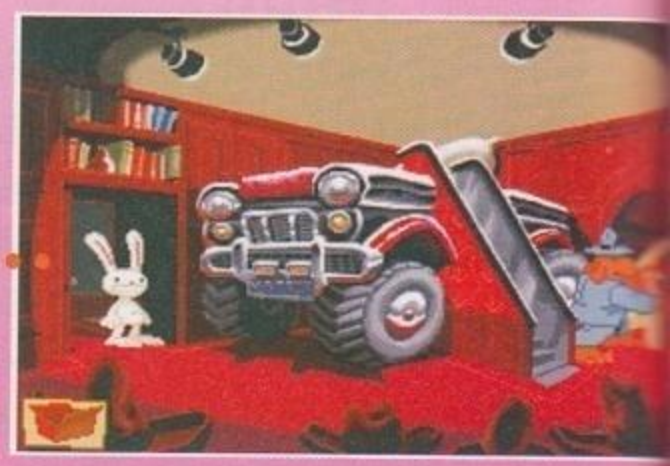
Vi ricorda qualcosa questa scena? Usate la melanzana "truccata" da Conroy con la parrucca per ottenere un oggetto molto importante.

Andate a destra. Mettete i tre campioni di peli sulla roccia, quindi aggiungete la polvere. Ci sarà una breve scenetta d'intermezzo che si concluderà con un messaggio piuttosto chiaro. Fate quello che vi dice (andate a Bumpusville).

BUMPUSVILLE

Entrate dalla porta principale e andate a sinistra. In fondo al corridoio (a nord) prendete il quadro con il volto di John Muir; ora tornate all'ingresso e andate a destra nella stanza sulla destra. Prendete il cuscino con le macchie di tonico per capelli, quindi prendete il braccio estendibile e prendete il libro blu che si trova sopra l'ingresso. Mentre Max vi fa da leggio, imparerete come si utilizza il piccolo robot-inserviente. Cercatelo e usatelo (ci sarà un breve intermezzo di un altro film...) quindi Sam dovrà riprogrammarlo: staccate tutti gli spinotti e attaccate quello relativo al colore della stanza in fondo a sinistra in modo tale che esso ci vada. Entrandoci, farà scattare un allarme e Lee-Harvey





CELEBRITY VEGETABLES MUSEUM

Andate a destra e prendete la melanzana con la faccia di Conroy Bumpus nella cassetta sulla destra. Consegnate alla signora dietro il bancone il dipinto di John Muir. Più tardi torneremo a prendere la verdura con l'effige di John Muir. Nel frattempo andiamo a divertirci al Dinosaur Tar Pit.

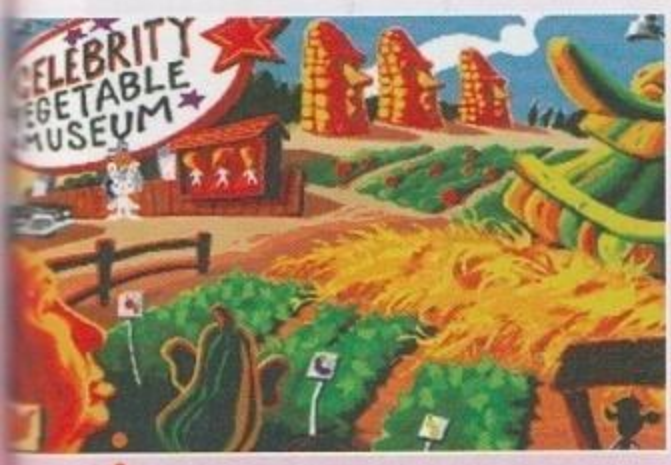
DINOSAUR TAR PIT

Andate a nord, quindi a destra e prendete l'ascensore per salire alla piattaforma del Bunjee-jump. Una volta saliti usate il bicchiere di carta con il braccio estendibile. Andate a cambiarvi dietro il paravento e buttatevi di sotto. Mentre dondolate, riempite il bicchiere di carta con il catrame. Una volta tornati su, ricambiatevi e scendete. Quindi andate a sinistra due volte (dove ci sono i dinosauri). Usate Max sul mammuth peloso per prendergli un po' di peli. Terminato il tosaggio, usate l'intercom del T-Rex (quello a sinistra) e quando ha la bocca aperta usate la corda sulla sua bocca. Quindi utilizzate Max sulla corda; Sam lo getterà sulla vostra macchina, e questo legherà la corda alla portiera e la chiuderà con una sederata strappando un dente al dinosauro. Andiamo ora a prenderci il vegetale a forma di John Muir.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Portate qui la melanzana e avrete un perfetto ritratto di John Muir...

CELEBRITY VEGETABLES

MUSEUM

Andate dalla signora e chiedetele del lavoro che le avete commissionato. Vi consegnerà ciò che le avete chiesto. Tornate alla macchina e andate a Bumpusville.

BUMPUSVILLE

Entrate in casa, e andate nella stanza dove avete preso il cuscino (a destra). Qui usate la melanzana-Conroy con il suo toupee (solo in questo ordine, altrimenti farete scattare l'allarme). Sam impersonerà Indiana Jones quando recupera l'idolo all'inizio de "I Predatori dell'Arca Perduta". Poi verrete buttati fuori da Lee-Harvey. Prendete la macchina e andate al Jungle Inn.

JUNGLE INN

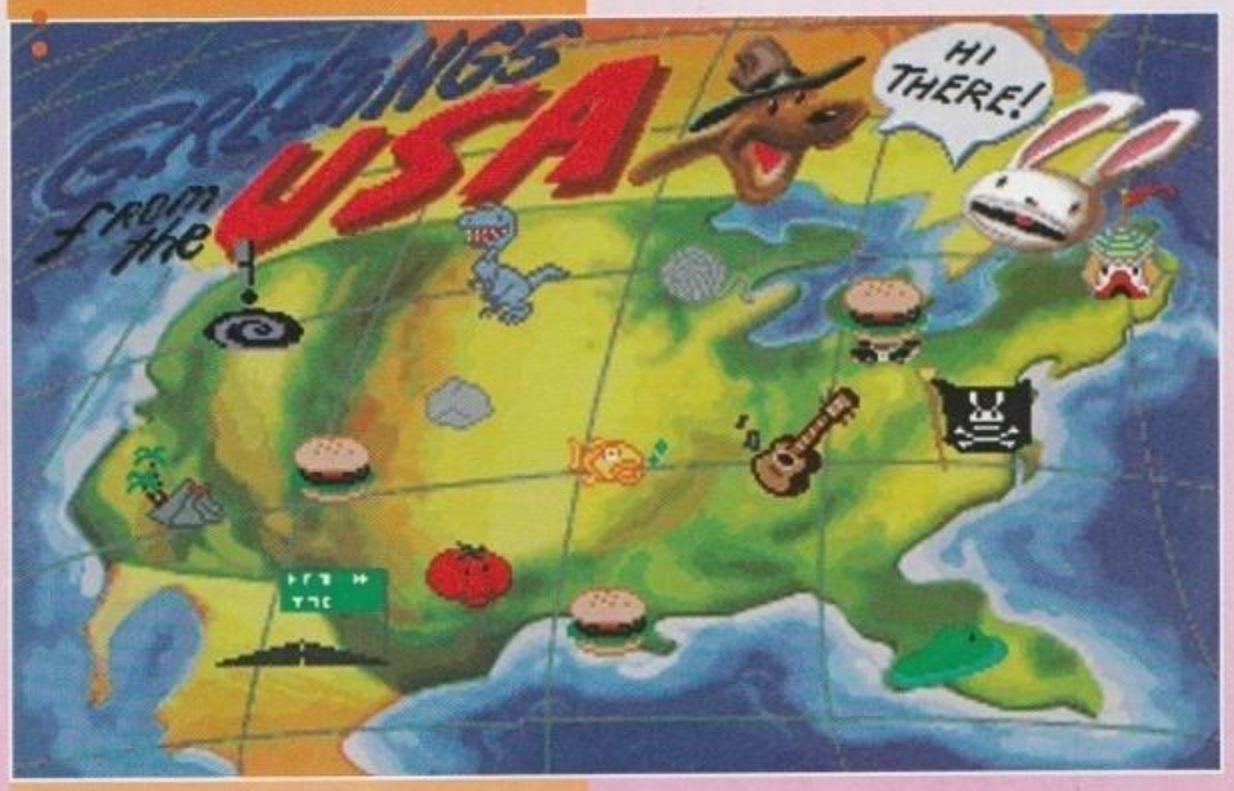
Entrate nella locanda. Quindi usate il catrame con i peli del mammuth ed entrambi sulla tuta presa nella roulotte di Trixie. Infine aggiungetevi il toupee di Conroy e avrete confezionato un fantastico costume da Bigfoot. Usate il costume su Max per fare in modo di indossarlo ed entrate nella festa (la porta alle spalle del bigfoot). Prendete la bottiglia di vino dal tavolo e oltrepassate la porta alla destra del palco. Prendete il punteruolo da ghiaccio e andate ad aprire la porta a nord. Entreranno Conroy e Lee-Harvey che vi scambieranno per un vero bigfoot e tenteranno di catturarvi. Nel frattempo Lee-Harvey esce. Toglietevi il costume. Conroy vorrà allora vestirsi da bigfoot e infiltrarsi nel mondo dei bigfoot per catturarli tutti. Entreranno nel freezer per cambiarsi. Usate Max per chiuderli dentro. Ora arriverà il capo dei bigfoot e vi farà "capi bigfoot onorari". Quindi vi porta in un'altra locazione e vi chiede aiuto; dovete risolvergli il caso dei quattro totem. Andate al gomitolo.

Il capo dei piedoni vi illustra il suo problema e vi invita a svelare il segreto delle quattro colonne... Il cuscino di Conroy, lo sno-globe, il dente del dinosauro e la melanzana con il volto di John Muir vi saranno di grande aiuto.

BALL OF TWINE

Prendete la funivia ed entrate nel ristorante. Date il punteruolo al mistico e fatevelo stortare. Con esso stappate la bottiglia e mettete il tappo nel fondo dello sno-globe. Tornate alla macchina e andate ora al Mistery Vortex.

Scommetto che una cartina degli Stati Uniti fatta così non l'avete mai vista...



Vi siete dati da fare? E ora beccatevi la gustosa scenetta finale...

Voilà: l'America ricoperta di alberi. Beh, ci può solo guadagnare.

E' stata dura... tutti a casa, gente.

MISTERY VORTEX

Attraversate tutto il corridoio e andate nella stanza dietro i drappi. Qui, usate la macchina del vortice (Vortex Machine). Una volta dentro utilizzate lo sno-globe su di essa così da catturare un po' di vortice. Ora avete tutti e quattro gli elementi. Uscite, prendete la macchina e tornate al Jungle Inn.

JUNGLE INN (LA FINE!)

Entrate nella locanda, tornate nella schermata dei totem e da lì andate verso nord (cliccate più o meno sopra la testa di Bruno); arriverete al bagno caldo dove si trova il capo bigfoot. Per risolvere il mistero dei quattro totem servivano quattro oggetti per soddisfarli e innescare la loro magia. Buttate nella pozza lo sno-globe, il dente del dinosauro, la verdura con la faccia di John Muir e il cuscino di Conroy. Avete finito! Gustatevi la fine e arrivederci al mese prossimo!

M.F. "Raistlin"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nelle MANI del DESTINO

Kyrandia sta lentamente scomparendo e tanto per cambiare serve il vostro aiuto per evitare una irrecuperabile disintegrazione della simpatica isola di casa Westwood; nei panni di Zanthia dovrete gironzolare in giro per il reame confrontandovi spesso e volentieri con la "teribbile" mano del destino, segreta fautrice delle disgrazie che attanagliano la vostra terra. Se non siete ancora riusciti a sguantare il malefico avversario, vi tonerà sicuramente utile la seguente soluzione gentilmente fornitaci su dischetto (grazie, vi siamo riconoscenti!) da MARCO MARINI, MIRKO MOZZILLI e ANDREA PELLEGRINO, con cui non dovreste aver problemi a portare a termine il gioco. Altri ringraziamenti vanno anche a RICCARDO di Lamezia Terme (il cui cognome non ci è pervenuto) per averci spedito una soluzione alternativa che ci è stata utile per la compilazione del testo finale.
Ultima cosa: vi consiglio di salvare regolarmente (specialmente dove è stato appositamente consigliato), poiché ripartire dall'inizio ogni volta è alquanto frustrante... Buon divertimento.
Luke

Nel laboratorio di Zanthia raccogliete i mirtilli, l'ampolla nell'ultimo scaffale in basso a destra e la fiasca con l'acqua sotto il tappeto viola. Uscite e raccogliete gli altri mirtilli. Poi andate nella locazione in alto e raccogliete il fungo, andate nella locazione di sinistra e guardate nel tronco cavo dove troverete il libro magico di Zanthia; preso il libro

Eccoci nelle sorgenti sulfuree: ed è qui che grazie ai giusti componenti riuscirete a creare la vostra prima pozione magica.

Che bell'atterraggio... Frugate nel mucchio di paglia e troverete un flacone magico, potreste mai farne a meno?

La prima parte del gioco è completata, ora si vola verso l'altra sponda del lago.

andate verso l'alto, staccate un pezzo di rametto che spunta da terra e la cipolla, poi andate nella locazione successiva.
Parlate con il guardiano del Ferry Boat e andate verso sinistra, qui raccogliete una piuma dal nido e andate in alto verso la casa di Herb il Rospo; versate l'acqua sul cespuglio di bacche ardenti e raccogliete le sabbie mobili e, giunti alla locazione successiva, cliccate sul buco nell'albero dove troverete il calderone da viaggio di Zanthia; ora usate la piuma sul coccodrillo per farlo piangere e quindi raccogliete le lacrime con una delle ampolle vuote che avete con voi. Adesso andate nella locazione in alto. Raccogliete la pietra sulfurea e dell'acqua bollente. Bene, adesso avete tutti gli ingredienti per realizzare la SWAMPSNAKE POTION:
1) Windy Woof —> Gnarlybark.
2) Smell of Egg —> Pietra sulfurea.
3) Onion —> Cipolla.
4) Lizard Tears —> Lacrime di coccodrillo.
5) Toadstool —> Lo sgabello trovato a casa di Herb.
6) Il tutto condito con una bella boccia di acqua bollente.
Mettete tutti gli ingredienti nel calderone e con una fiaschetta vuota raccogliete la pozione verde che si formerà (non cambiate locazione con l'acqua bollente nell'inventario poiché questa si raffredderà e non potrà essere più usata come ingrediente nella pozione). Ora tornate al Ferry Boat e andate a destra, parlate con i due pescatori che hanno bisogno di un'esca e andate di nuovo a destra.
Qui incontrerete Marko e la sua mano (quella del destino ovviamente); dopo aver parlato con Marko andate nella locazione in basso. Toccate le lucciole e guardate qual'è quella che risponde sempre come ultimo suono, date a questa i mirtilli e annotate su carta e penna la fondamentale sequenza di colori (se, come probabilmente capiterà, non farete in tempo a segnarla al primo giro, seguite questo schema: cliccate sulla prima lucciola della

Ecco a voi l'albero delle lucciole, un terribile rompicapo che gli appassionati di enigmistica avranno sicuramente apprezzato: la sequenza di colori finale è da segnare e incorniciare per i futuri e molteplici usi.

Ora che avete animato lo spaventapasseri ne vedrete delle belle...

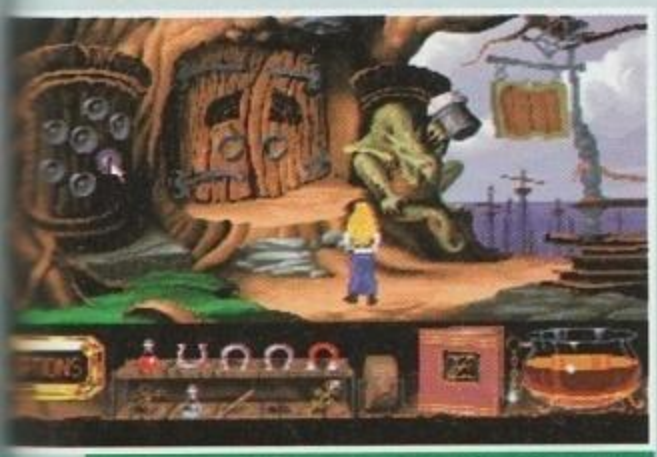
coglietele. Entrate nella casa di Herb: parlategli finché non vi accennerà a un tesoro sepolto, poi raccogliete l'ampolla sul tavolo, lo sgabello, il cibo per piante, uscite e tornate alla locazione dove avete preso la piuma dal nido. Da qui andate a sinistra, toccate l'albero rosicchiato che cadrà permettendovi di oltrepassare le sabbie mobili e di raccogliere la chiave dalla mano dello scheletro. Oltrepassequenza, noterete che oltre a questa si illuminerà anche la seconda. A questo punto cliccate sulle prime due e vedrete la terza, sulle prime tre per la quarta etc. Continuate così fino a quando non si accenderanno tutte e sette).
Ora andate nella locazione dove avete incontrato Marko e entrate nella caverna, usate la SWAMPSNAKE POTION in presenza del topo, dopo averlo svegliato, e avrete via libera per la stanza del tesoro. Qui suonate tutti i denti del megateschio e annotate la posizione di tutti i colori, poi suonateli una seconda volta rispettando la sequenza annotata dalle lucciole.
Aprite lo scrigno con la chiave presa dallo scheletro delle sabbie mobili e raccogliete la bacchetta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

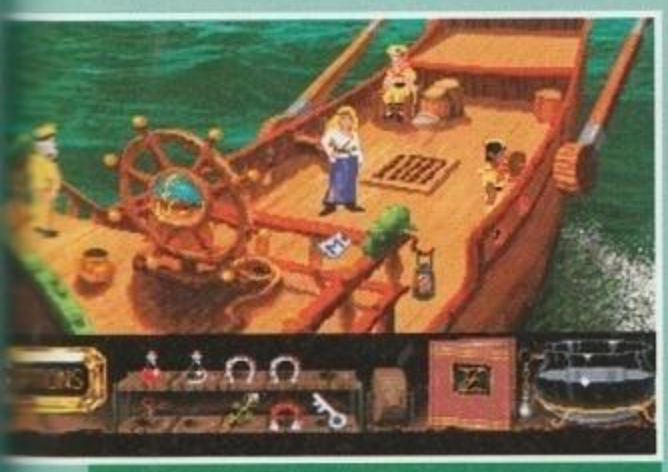
In questa locazione raccoglierete subito i quattro ferri di cavallo e le forbici; ma con un po' di abilità potrete farvi anche una bella forma di pecorino...

dell'alchimista e il pezzo di formaggio. Andate dai pescatori e dategli il formaggio da usare come esca. Andate dal guardiano del Ferry Boat e parlategli, poi tornate alla locazione delle piante carnivore (che adesso avranno Marko tra i denti) e dategli il cibo preso da Herb per liberare il vostro amico. Dirigetevi verso destra e raccogliete l'ancora, usandoci sopra la bacchetta dell'alchimista trasformandola in oro.
Tornate quindi al Ferry Boat dove troverete un drago postino che vi chiederà di ritrovare le lettere che ha perso in cambio di un passaggio.
La prima lettera si trova sul tetto del laboratorio di Zanthia.
La seconda è in mano allo scheletro delle sabbie mobili.
La terza nella locazione dove avete preso la pietra sulfurea.



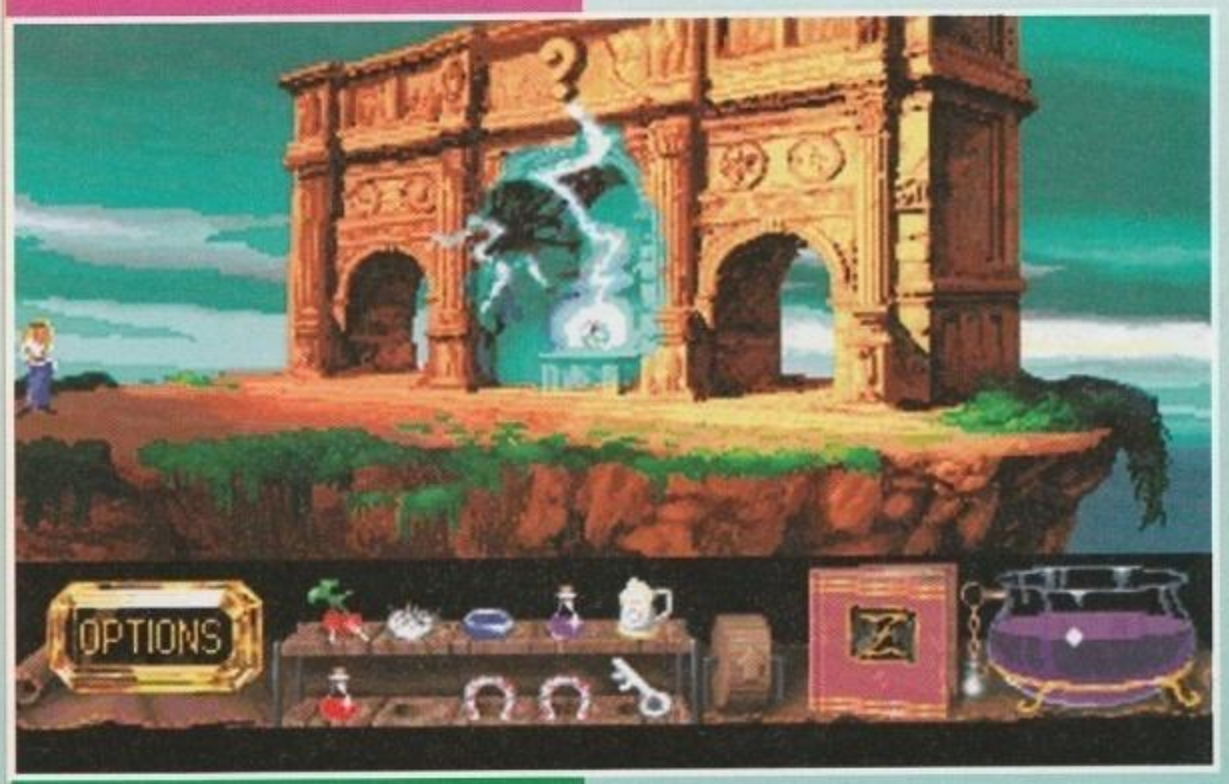
Ecco una delle tante locazioni in cui si rivela fondamentale la sequenza di colori scoperta alla quercia delle lucciole.

La quarta vicino all'albero delle lucciole.
Date le quattro lettere al draghetto che vi porterà finalmente via al di là del lago. Il drago vi lascerà comunque cadere in un pagliaio con una lettera da recapitare; dopo aver raccolto la lettera, un po' di grano e la boccietta nascosta nel pagliaio andate nella locazione in basso. Date la lettera al contadino e raccogliete il vinegar. Il contadino ricevuta la lettera vi dirà il segreto della sua mostarda, ovvero Vinagar + Ground Radish (aceto + rapanelli tritati).
Andate verso sinistra e togliete il rastrello dalla



Per arrivare a Vulcania dovrete inserire il magnete nella matassa di corde, quel che basta per far impazzire la bussola...

ruota di legno, quindi aprite l'acqua girando la valvola in basso. Ripassate davanti al contadino e dirigetevi verso destra dove raccogliete la bacchetta dell'alchimista. Prendete il naso dell'elefante per annaffiare l'orto e raccogliete i vari ortaggi che cresceranno.
Tornate al pagliaio e ci troverete attorno un fantasma. Usate l'ampolla sul fantasma e andate all'orto. Usate l'ampolla sullo spaventapasseri che si animerà scappando via. Tornate quindi dal contadino che rincorrerà lo spaventapasseri per farlo tornare al lavoro. Ora tornate al pagliaio e mungete la pecora usando una boccetta vuota su quest'ultima. Tornate dal contadino e andate nello scantinato alla sinistra della capanna, scendete e raccogliete tutti i ferri di cavallo, le forbici e usate il latte nell'imbuto del macchinario per il formaggio. Azionate il macchinario cliccando sul bastone e raccogliete il formaggio che verrà prodotto. Tornate dal drago e rubategli la ciotola. Ora usate il grano nella pressa che si trova nella locazione a destra della casa del contadino e raccogliete il grano tritato con la ciotola del drago. Mettete il grano nel calderone.
Ora mettete i rapanelli sotto la pressa, prendeteli nuovamente con la ciotola del drago e versateci sopra il vinegar, crando così la mostarda; mettete anche questa nel calderone insieme alla lattuga ed al formaggio, avrete così la SANDWICH POTION come scritto nel libro di magia.
Dopo aver raccolto la pozione in una boccetta vuota, prendete uno dei ferri di cavallo presi nello scantinato e usatelo sull'elettricità creata dal movimento della ruota, ottenendo un magnete. Tornate al pagliaio. Tosate la pecora con le forbici e andate a destra. Parlate con le guardie e scoprirete che sono amanti dei picnic. Usate la SANDWICH POTION su di voi e otterrete un magifico sandwich che offrirete ovviamente alle guardie.



Finalmente siete riusciti a creare la Skeptic Potion: a quanto sembra avete usato il ferro di cavallo giusto.

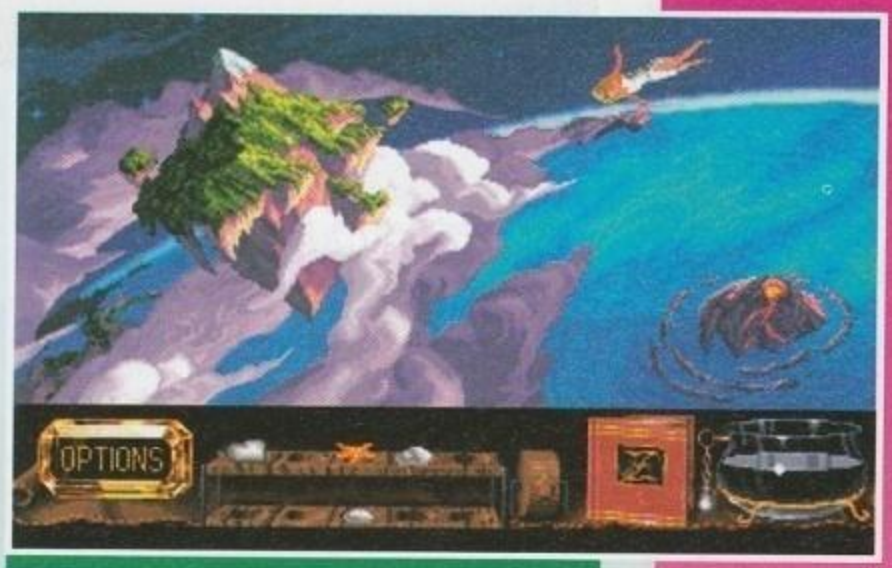
Zanthia ora entrerà in città; voi tornate indietro e riprendetevi l'ampolla, poi tornate dal drago ridategli la ciotola e toglietegliela nuovamente. Il drago si metterà di nuovo a piangere e voi potrete raccogliere le sue lacrime.
Scaricate il calderone e versateci dentro le lacrime. Ritornete in città e togliete il bastone dalla bocca della fontana-cavalluccio marino. Andate in alto e vi troverete alla locanda, per entrare dovrete suonare la corretta sequenza di colori che avete annotato dalle lucciole sui campanellini a sinistra della porta. Una volta dentro parlate con tutti, raccogliete il boccale, riempitelo con della birra grazie al barile in alto a destra, raccogliete la carammella morbida dal barile a sinistra e tentate (invano) di uscire.
Dopo aver ascoltato la bruttissima poesia, mettetevi sul podio e recitate una poesia (basta cliccare sul podio e Zanthia farà tutto da sola). Ora potrete finalmente uscire.
Andate in basso e poi a destra, raccogliete la pagina e mettetela nel libro di magia, prendete la buccia d'arancia, l'ampolla e il wripper. Ora usate il magnete sul luccichio che vedete nell'acqua, ottenendo così una chiave (ricordatevi prima o poi di raccogliere il magnete poiché vi servirà più avanti). Prendete il sentiero in alto a destra, usate la caramella morbida che avete trovato nella locanda sulla zampa di coniglio ottenendo così un'impronta di coniglio che metterete nel calderone.

Ecco qua la più frustrante coppia di impiegati mai comparsa su computer!

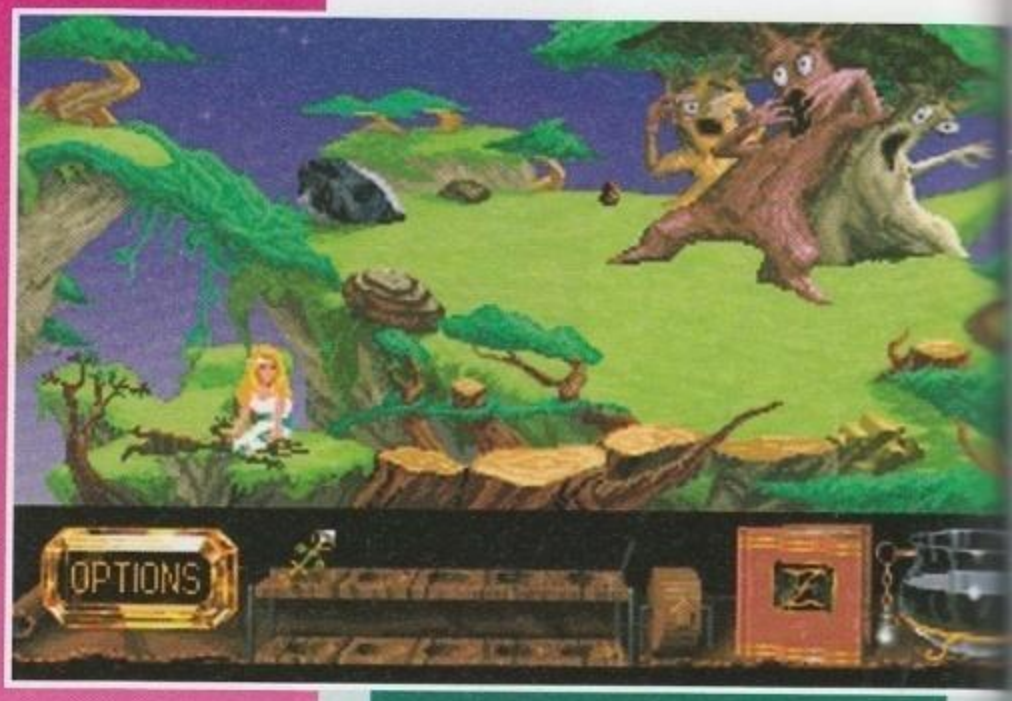
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

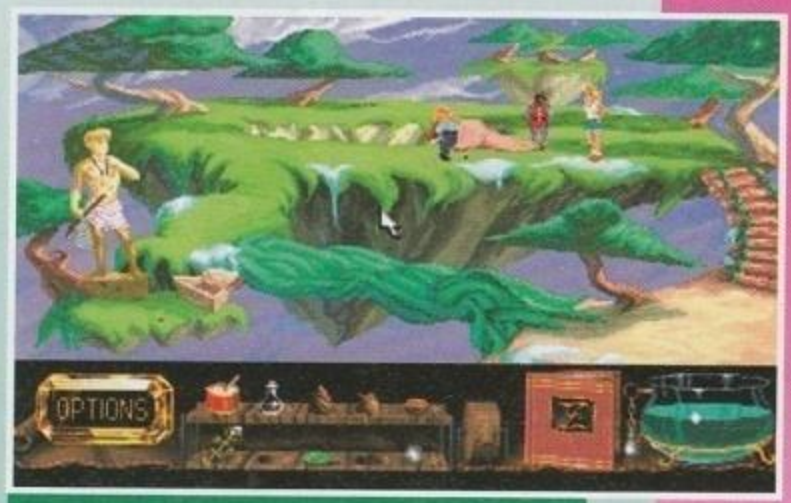
http://www.oldgamesitalia.net/



Eccoci in arrivo all'ultima parte del gioco.

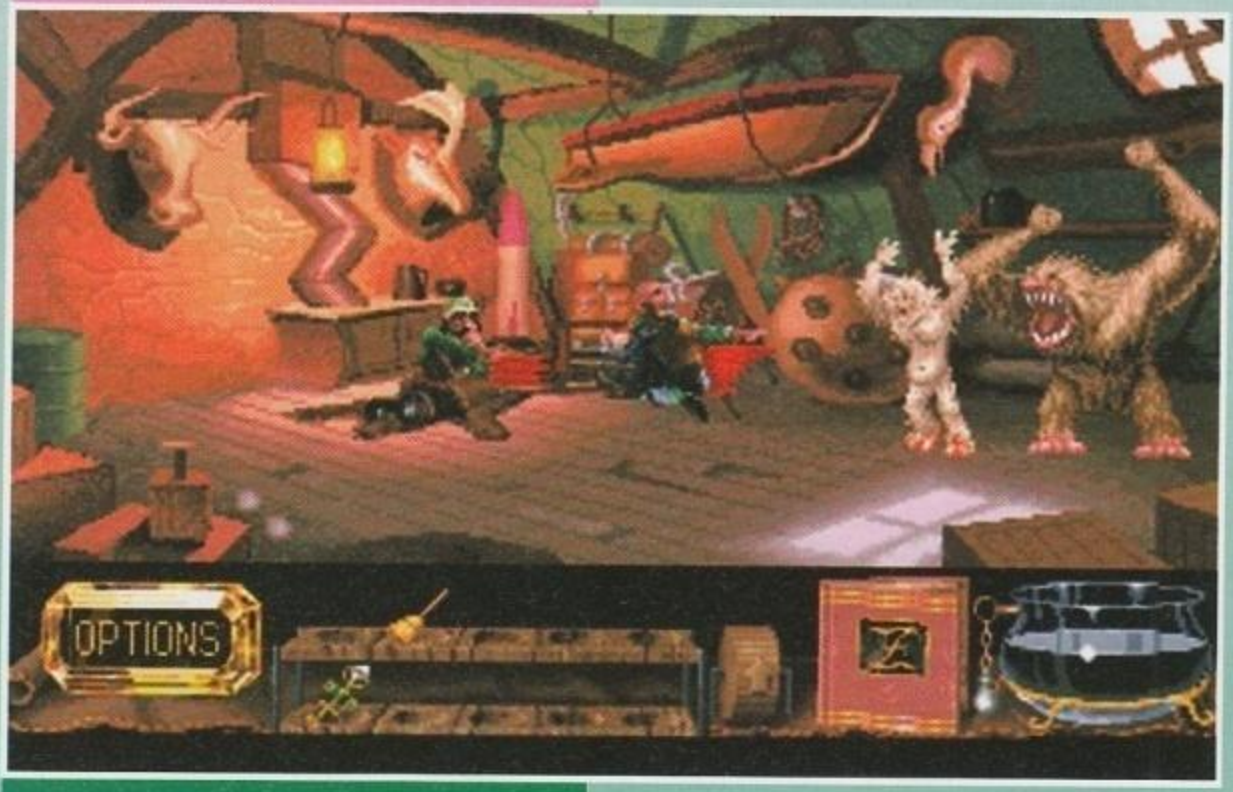


L'atterraggio non è stato dei più morbidi...

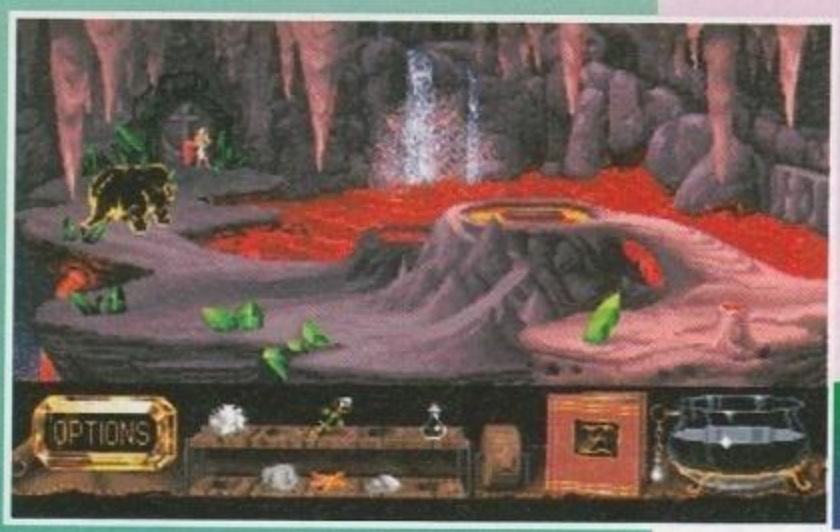


Avete finalmente catturato il piede: bah, l'utilità di questa azione non ci è molto chiara.

Mettete la buccia d'arancia nella ciotola del drago e aggiungeteci della birra, ottenendo la salsa agrodolce che verserete a sua volta nel calderone. Poi andate a destra, usate il bastone sulla liana, e andate nuovamente a destra.
A questo punto salvate, mettete nel calderone uno dei ferri di cavallo trovati nella cantina del contadino: se la soluzione diventa violacea va tutto bene, se no ricaricate la partita e provate con un altro ferro (ricordatevi che deve essere un ferro di cavallo "fortunato"). Riempite le due ampolle vuote con la pozione e usatele sull'altare per renderle attive. Tornate indietro e date una dose di pozione allo sceriffo, prendete il sentiero in basso a sinistra e date un'altra dose al comandante della nave. Ora prendete un altra ampolla e riempitela con il rimanente della pozione e attivatela nuovamente sull'altare. Tornate alla locazione della fontana-cavalluccio ed entrate nella porta. Date la pozione al venditore di biglietti che vi informerà che per un biglietto ci vogliono tre monete d'oro (per la cronaca, la pozione da voi creata è la SKEPTIC POTION, e serve per risvegliare dallo stato di trance). Tornate alla locanda e disturbate lo spaventapasseri fino a quando non cascherà un dente al pirata. Usate sul dente la bacchetta dell'alchimista che lo trasformerà in piombo, permettendovi di raccoglierlo indisturbati. Una volta raccolto il dente di piombo ritrasformatelo nuovamente in oro sempre usandoci sopra la bacchetta. Fuori dalla locanda potrete prendervi gioco della piovra prestigiatrice e triplicare il vostro bottino, ma solo una volta depositato a terra il ferro di cavallo portafortuna. Ora tornate alla locazione con la pressa e usate in quest'ultima il dente d'oro ottenendo una moneta. Tornate dal bigliettaio e dategli le monete d'oro. Alla terza moneta che darete al bigliettaio otterrete in cambio un biglietto.
Andate a questo punto alla casa dello sceriffo e tentate di liberare Marko con la chiave presa in fondo al mare (siate sicuri di avere il magnete con voi). Così facendo attirerete l'attenzione dello sceriffo che vi incarcererà e attaccherà la chiave ad un chiodo. Usate il magnete sulla chiave ma lo sceriffo si accorgerà del vostro tentativo di fuga e lancerà la chiave in mare. Ora prendete un filo dalla coperta in fondo alla cella e Marko vi fornirà un uncino. Formata in questo modo una lenza di fortuna usatela sulla finestra; il pesce con la chiave abboccherà restituendovi la chiave.
Aprite la vostra cella e quella di Marko e dirigetevi verso la nave. Date il biglietto al capitano che 'alzerà i vermi'. Una volta partiti senza perdere tempo infilate il magnete nella matassa di corda a fianco del timone. I marinai vi butteranno in mare e voi nuoterete fino a Vulcania (c'è l'ventualità che possiate finire all'isola dei cannibali, ma si tratta di un semplice diversivo, superfluo). Girando per l'isola incontrerete più persone che vi daranno varie istruzioni; voi siete liberi di seguirle tutte, anche se la cosa si potrà rivelare alquanto frustrante; se volete sbrigarvi vi basterà seguire le richieste della vecchia seduta al tavolino e buttarvi dentro il cratere fumante nella locazione subito a destra (se proprio volete creare la pozione delle scarpette del teletrasporto eseguite le richieste di tutti i personaggi che incontrerete, ottenendo così gli ingredienti necessari; sottolineamo che questa pozione non è affatto indispensabile).
Giunti nel centro della terra fatevi un bel giro attorno, raccogliete tutte le heavy rock che trovate insieme al crystal fuzz dalle palme, il cuore di piombo e il bastone.
Fatto ciò andate nel quadro dove si trova il sauro blu e lanciategli per due volte di seguito il bastone. Ora cliccate sul fumo che fuoriesce dalla narice della testa di serpente di pietra e otterrete i black pebbles. Bene, ora, come potete controllare sul libro delle magie, avete a vostra disposizione tutti



Ecco una bella coppia di "abominevoli uomini delle nevi".



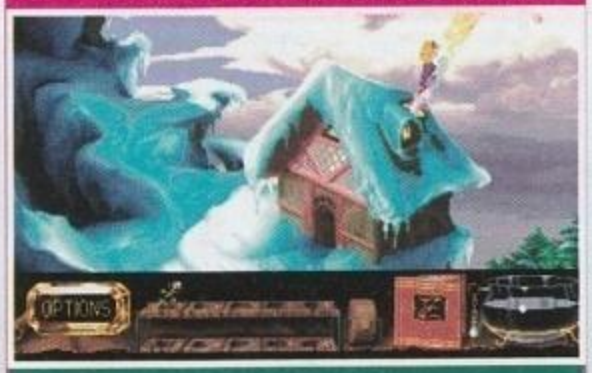
Sfruttando la dura testa del triceratopo avrete finalmente accesso all'altare al centro della terra.

http://www.oldgamesitalia.net/

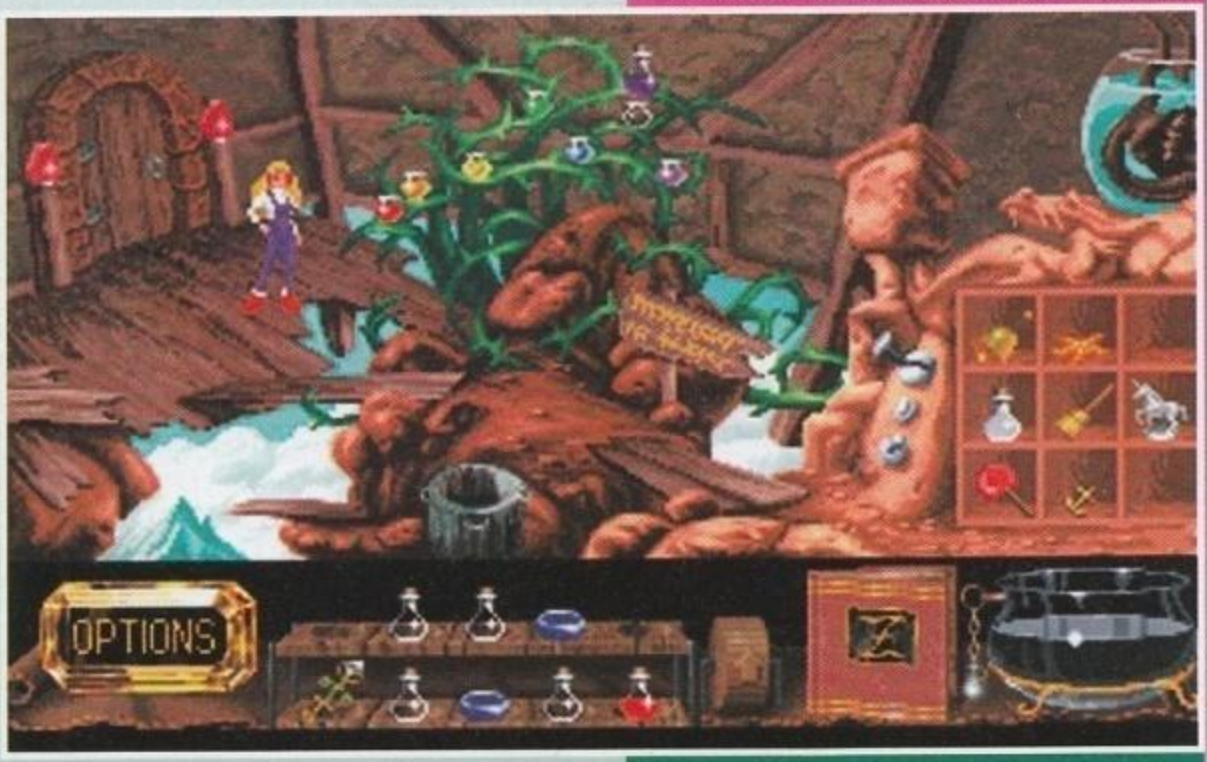
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gli ingredienti per comporre la TEDDY BEAR POTION:
1) Crystal Fuzz.
2) Black Pebbles.
3) Heart of Gold —> Voi lo avete in piombo, trasformatelo in oro e il gioco è fatto.
Composta la TEDDY BEAR POTION usatela su di voi e otterrete un orsacchiotto di peluche (ricordatevi di raccogliere la boccetta), che come voi tutti sapete è il gioco preferito dei tirannosauri. Quindi andate nella locazione del tirannosauro (quello rosso) e saltategli in groppa di modo che Zanthia, mentre il sauro come un cretino corre dietro all'orsacchiotto, potrà raccogliere il panno rosso che si era strappato dal suo vestito quando si era gettata nel cratere. Ora andate nel quadro



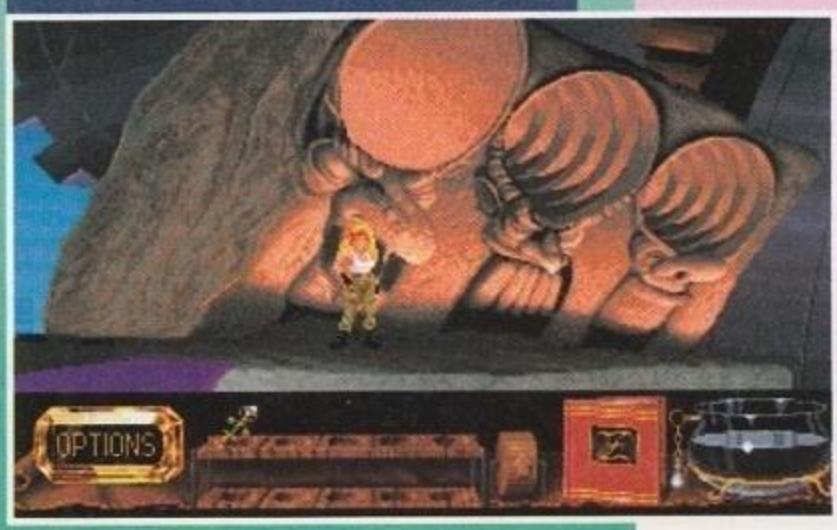
Chissà cosa ci sarà alla fine di questo arcobaleno...



Questa è la corretta disposizione delle pozioni per attivare l'arcobaleno.

dove si trova il triceratopo (antichissimo antenato del toro). Entrate e uscite da questa locazione fino a quando il triceratopo non sarà posizionato in direzione della porta: a questo punto mettetevi di fronte alla porta e sventolate il panno rosso. Il triceratopo si scaglierà contro di voi, ma non preoccupatevi perché Zanthia all'ultimo istante si sposterà e il triceratopo sfonderà la porta. Entrate e prendete la pagina che metterete nel libro. Dopo la scenetta tappate con le heavy rock tutti i vulcanetti che trovate, tornate in fretta nel quadro del triceratopo e mettetevi sulla piattaforma che galleggia nella lava. Verrete catapultati fuori verso nuove avventure...
Prendete l'ampolla dal buco in cui siete caduti, raccogliete la pigna e parlate con gli alberi. Andate a sinistra raccogliete il muschio sopra la pietra quadrata in alto adestra per due volte, la rolling stone, i legnetti e la neve e infine la walnut all'interno della torretta. Andate a destra, usate i legnetti sulla pietra nera e dopo utilizzate sempre sulla pietra la rolling stone. Ora avete tutti gli ingredienti per la SNOWMAN POTION:
1) Carbone.

Eccoci all'ultimo puzzle del gioco: riuscirete a spostare tutti i "tappi" della torre di Hanoi senza perdere la testa?



2) Muschio.
3) Neve.
Ora andate a sinistra e date la pozione al cavaliere che se ne andrà con il pupazzo. Dirigetevi a sinistra e usate la bacchetta dell'alchimista sulla statua, prendete il tamburo e il jack dalla scatola e l'acorn a fianco della statua. Con il jack fermate il piedone. Tornate nella foresta, mettete il tamburo su di un tronco tagliato e andate a destra. Date il Walnut, il Pinecone e l'Acorn allo scoiattolo. Adesso mettete la rolling stone nella ruota e saltate sulla teleferica. Arrivati sulla montagna (dopo aver visto l'ennesima scenetta), raccogliete la scopa, il piumino e la neve. Entrate nella casa dei due cacciatori e prendete una palla di cannone, il muschio (dal trofeo di caccia) e l'ampolla dallo scaffale. Uscite e trasformate la palla di cannone in oro (sempre con la bacchetta dell'alchimista) e datela alla mamma del bambino che mangia il lecca-lecca; una volta che la mamma sarà girata dall'altra parte, rubate il lecca-lecca al bambino completando così la lista di ingredienti necessari per la creazione della ABOMINABLE SNOWMAN POTION:
1) Muschio.
2) Lecca-lecca.
3) Neve.
4) Piumino.
Bevete la pozione ed entrate nella casa: arriverà improvvisamente il vero uomo delle nevi che vi rapirà. Nella caverna dell'uomo delle nevi raccogliete la scatola di cioccolatini, la bottiglietta di acqua di colonia, l'ampolla e le piume dal cuscino. Uscite e staccate tre pezzi di ghiaccio, usateli sulla parete di ghiaccio che fa da sfondo al quadro per tentare di scalarla ma verrete colti sul fatto; riuscite e nel frattempo saranno arrivati due montanari. Rifate la ABOMINABLE SNOWMAN POTION, stavolta usando i cioccolatini, l'acqua di colonia, le piume e un pezzo di ghiaccio. Date la pozione ai montanari e ora arrampicatevi liberamente sulla parete di ghiaccio. Andate nella casa a destra nella quale troverete una bacheca con tre levette: a seconda di come posizionerete le levette, la bacheca vi mostrerà oggetti diversi. Questi oggetti NON potranno essere portati via dalla casa e NON potranno essere posati per terra. Con gli ingredienti forniti dalla bacheca dovrete fare le seguenti pozioni:
1) SANDWICH POTION (mostarda - formaggio - lattuga - farina)
2) TRASPORTATION POTION (aria calda - piume - cuoio rosso)
3) SKEPTIC POTION (salsa dolce salata - impronta di coniglio - lacrime di rettile - ferro di cavallo)
4) ABOMINABLE SNOWMAN POTION (piume - lecca lecca - muschio)
5) SWAMPSNAKE POTION (sgabello - cipolla - pietra sulfurea - acqua calda - lacrime do coccodrillo - pezzo di pianta)
6) TEDDY BEAR POTION (cuore d'oro - crystall fuzz - occhi)
7) INDIGO POTION (ametista - bacche blu)
Ogni volta che farete una pozione dovrete versarla utilizzando una boccetta vuota nella giusta posizione sull'albero in modo da ottenere la sequenza di colori di un arcobaleno (guardate attentamente la foto e non avrete problemi).
Quando avrete riempito tutte le boccette uscite dalla casa e prendete dal tetto uno spuntone di ghiaccio: arrampicatevi con questo sul tetto, battetevi con la mano e camminate sull'arcobaleno fino a quando non arriverete a una grande porta. Con la bacchetta dell'alchimista trasformate la lampada sul tetto in piombo ed entrate.
Andate a destra. Vi troverete in una locazione dove dovrete risolvere l'enigma della Torre di Hanoi al contrario. Per risolverlo dovrete spostare tutti i lastroni, che all'inizio sono contenuti nell'ultimo buco, dal più grande al più piccolo, in modo da

La mano è morta (che avventura per maniaci ah, ah), il gioco è finito. Non resta che gustarvi la sequenza finale, durante la quale vi verranno fra l'altro rivelati i nuovi piani della Westwood.

riempire prima il secondo buco e poi il terzo, ottenendo rispettivamente un ingranaggio e un bastone.
Una volta presi questi oggetti andate a sinistra fino alla seconda stanza. A questo punto salvate, inserite l'ingranaggio nel macchinario e usateci sopra il bastone. Preparatevi ora allo scontro finale con la mano del destino che entrerà nella stanza con Marko legato come un salame. Quando la mano si prepara a caricarvi cliccate sulla ruota che avete appena montato e poi cliccate nuovamente a sinistra, schivando per due volte il suo attacco. A questo punto Marko si libererà e non dovrete far altro che spingere la mano verso il vostro amico, eliminandola definitivamente e finendo questa stupenda avventura della Westwood.
Godetevi la sequenza finale e... Cos'è quella statua che si vede nell'oscurità? E' lui o non è lui? Bah, mi sa proprio che fra non molto ci troveremo fra le mani il terzo episodio di Kyrandia...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

OFFERTE MSDOS

COMPUTER 486 DX-50 LB
4MB RAM
SVGA 16.8 M.COL. LB
HARD DISK 250 MB
DRIVE 1.44
MONITOR SVGA
L.2.350.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

TITOLO	AMI	IBM
Alone in the Dark II		125.000
Ambermoon	Tel.	
Apocalypse	55.000	
Arcade Pool	35.000	
Beethoven		85.000
Benefactor	Tel.	
Blake Stone		19.000
Brian The Lion	75.000	
Campaign II	85.000	95.000
Champ.Manager 93/94 ita	65.000	75.000
Cliffhanger	65.000	
Cool Spot	75.000	
Cyberpunk	55.000	
Darkmere	65.000	
Dracula	65.000	
Dungeon Hack		95.000
Evasive action		85.000
F1	55.000	65.000
Fleet Defender F-14		135.000
Genesia	75.000	85.000
Globdule	65.000	
Gobliins III	85.000	95.000
In Extremis		105.000
Isle Of The Dead		95.000
James Pond III A1200	Tel.	
Last Action hero	65.000	
Legacy of Solaris	65.000	Tel.
Methane Brothers	Tel.	
Mr.Nutz	45.000	
Out Post		Tel.
Perihelion	75.000	
Pinball Fantasie		95.000
Rete 2		65.000
Ruff Tumble	Tel.	
Sam And Max Ita		135.000
Sango Fighter		Tel.
Scenary fs5 Washingtbn		85.000
Sea Wolf		155.000
Sensible World Soccer	Tel.	
Shadow Caster		125.000
Super Frog		85.000
T.F.X		115.000
The Elder Scrolls:Arena		125.000
Ultima VIII		135.000
Unatural Selection		135.000
Winter Olympics	85.000	95.000
Wizard		Tel.
Wolfenstain 3D		45.000
World Cup '94	Tel.	Tel.

TITOLO	AMI	IBM
Armour Geddon II	Tel.	
Beneath At Steel Sky	95.000	105.000
Bubba'N Stix	65.000	
Cannon Fodder	65.000	85.000
Doom		85.000
Dragon Knight III		Tel.
Elfmania	Tel.	
Fantasie Empire		125.000
Fifa Int. Soccer	Tel.	Tel.
Flight Simulator V		95.000
Heimdall II	75.000	Tel.
Innocent	85.000	95.000
Legend Of Kyrandia II ita		105.000
Mortal Kombat	65.000	75.000
Puggsy	75.000	
Second Samurai	85.000	
Settlers	85.000	
Sim City 2000		125.000
Simon The Sorcerer	85.000	95.000
Total Carnage	65.000	
3D Dream Girls Cd Rom		65.000
ATP Usa Cd Rom		165.000
Battle Isle II Cd Rom		125.000
Best Of Microprose Cd Rom		75.000
Comanche + Mission Cd Rom		125.000
Daemons Gate Cd Rom		85.000
Darkseed Cd Rom		105.000
Dragon Laire Cd Rom		105.000
Elite II - Frontier Cd Rom		65.000
Gobliins III Cd Rom		145.000
Inca II Cd Rom		145.000
Lawnmower Man Cd Rom		125.000
Mario Is Missing Cd Rom		75.000
Megarace Cd Rom		85.000
Microcosm Cd Rom		145.000
Pacific Strike Cd Rom		135.000
Patrician Cd Rom		95.000
Ravenloft Cd Rom		115.000
Rebel assault Cd Rom		145.000
Starlord Cd Rom		115.000
Strike Commander Cd Rom		135.000
Striker Cd Rom		125.000
Strip Poker CD Rom		45.000
T.F.X Cd Rom		115.000
The Horder Cd Rom		135.000
Tie-Fighter Cd Rom		Tel.
Ufo Cd Rom		115.000
Ultima VIII + Speach Cd Rom		175.000
Who Shot Jonny Rock? Cd Rom		105.000

FLASH GAMES

UNICO IN TORINO
APERTO SINO
ALLE 20.30

VIA VALDIERI,12
10139 TORINO
✆ 011/43.40.289

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES:
M. DRIVE • S. NINTENDO • G. GEAR • G.BOY • NEO GEO
MEGA CD • AMIGA 1200-CD32 • P. COMPUTERS
CD ROM • SOFTWARE • PERMUTA E VENDITA USATO

PC 386 DX 40Mhz
2 RAM - SVGA 512Kb
Floppy 1,44 - HD 210
25-1P - Tastiera ita
L. 1.439.000

PC 486 DLC/40Mhz
4MB EXP 32
128 Cache SVGA 1 MB
HD 210 - Floppy 1,44
25-1P - Tastiera ita
L. 1.749.000

CD ROM MITSUMI
S. Speed L. 299.000
Per altre configurazioni del PC telefonare

MEGA DRIVE
- El Champion L. 119.000
- S Of Rage II L. 139.000
- V. Racing L. 168.000
- Sonic Spinball L. 99.000

TV TUNER
L. 159.000
S. NINTENDO Ita
da L. 259.000
CD 32 L. 619.000

STAMPANTI
HP 550C L. 999.000
HP 510 Deskset
L. 569.000
EPSON LQ100
L. 409.000
MODEM da L. 159.000

SUPER NINTENDO
- Fatal Fury 2 L. 139.000
- Bastard L. 149.000
- Hokuto 7 L. 119.000
- Starwing L. 59.000
- Street Figh.2T. L. 119.000

MEGA DRIVE con 2 giochi e 2 Joypad da L. 269.000
Giochi M. DRIVE e S. NINTENDO 2 al prezzo di 1

SU TUTTO IL SOTWARE PER PC • CD ROM • AMIGA
SCONTI DAL 5% AL 20%

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI IVA COMPRESA

DA NOI CONFRONTARE I PREZZI VUOL DIRE RISPARMIO
ORARIO: DAL LUNEDI AL VENERDI 14,00 - 20,30/ SABATO 9,30 - 13,00/15,00 - 19,30

RHO

Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BITLINE sas

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTER

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP O MINITOWER / ***RAM 4MB***
MOTHER BOARD ***VESA LOCAL BUS*** (ZOCCOLO PER OVERDRIVE PENTIUM)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB / DRIVE 1,44MB / ***HARD DISK 210MB***
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB ***CIRRUS LOGIC CL 5424***
(WINDOWS ACCELLERATOR + TRUE COLOR) - TASTIERA ESTESA 102 TASTI
MOUSE STAKAR + TAPPETINO / GARANZIA 12 MESI
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE / PREZZI x1.000 ESCLUSA IVA 19%

AMD	***386DX-40***	***1.290***	
intel inside	***486DX-33***	***1.490***	
	486DX2-66	***1.990***	
intel inside pentium	***PENTIUM-60***	***3.390***	
	PENTIUM-66	***3.690***	
	(256KB CACHE - RAM 8MB)		
intel IntelDX4	***INTEL DX4-75***	***2.390***	
	INTEL DX4-100	***2.590***	

MS DOS 6.2+WINDOWS 3.11 PER WORKGROUPS PREINSTALLATI SU HARD DISK+LICENZA E MANUALI + 200

OPZIONI

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 2.0+CC MAIL 1.1	+ 150
HARD DISK 250MB/340MB/540MB	***+ 50/150/ 550***
SCHEDA VGA VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC CL5428 1MB>2MB (TRUE COLOR+GRAPHIC ACCELERATOR)	***+ 50***
CONTROLLER VESA LOCAL BUS MULTI I/O	***+ 40***
MONITOR 14" 1024x768x0,28 NI	***+ 470***
MONITOR 15" 1280x1024x0,28 NI DIGITALE + DISPLAY	***+ 640***
MONITOR 17" 1280x1024x0,26 NI DIGITALE + DISPLAY	***+ 1.340***

MOTHER BOARD VESA LB PC GREEN

3 SLOTS VESA LOCAL BUS + 3 SLOTS ISA
ZOCCOLO PENTIUM OVERDRIVE P24T
CACHE 128KB ESPANDIBILE A 512KB
RAM EXP. 64MB (2 SLOTS 72PIN + 8 SLOTS 30PIN)
128KB CACHE L. 190 / 256KB CACHE L. 240

HARD DISKS

WESTERN DIGITAL — GARANZIA 2 ANNI

170MB/250MB/270MB	390/440/470
240MB/425MB/540MB	540/640/840
420MB 2,5" SEAGATE / 170MB 2,5" WD	440/490
CTRL+CACHE ***PROMISE*** DC420 512KB>1MB	190
CTRL+CACHE VL-BUS 0MB >16MB	240
STREAMER INTERNO 3,5" ***CONNER*** 250MB	340

SCHEDE VGA (TRUE COLOR + WIN ACCELERATOR)

CIRRUS LOGIC CL 5424 1MB ISA	140
CIRRUS LOGIC CL 5428 1MB EXP 2MB VL-BUS	190
TSENG ET4000/W32i 1MB EXP 2MB VL-BUS	220
S3 805 1MB EXP 2MB VL-BUS/ ***PCI***	240/340
S3 928 1MB PCI LOCAL BUS / ***2MB***	390/540
WEITEK P9000 2MB VL-BUS	690

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA ***ACECAD*** 12"x12"/ 18"x12"	***290/490***
HANDY ***TRUST*** B/W 256 + OCR	***140***
HANDY ***TRUST*** COLOR 276.000C + OCR	***340***
SCANMAN 32 (B/W + SW OCR CatchWord)	170
SCANMAN 256 (B/W + SW x WINDOWS)	290
SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	490
SCANNER PIANO ***TRUST*** 1200dpi 16,7MC + OCR	***1.240***
SCANNER PIANO ***UMAX UC840*** 1600dpi 16,7MC+PHOTOSHOP SE	***1.790***

MONITORS VGA

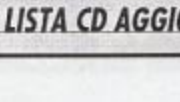
14" ***B/W TRUST*** 1024x768x0,28	190
14" ***TRUST*** 1024x768x0,31	***390***
14" ***ETC*** 1024x768x0,28 NI	470
14" ***TRUST*** 1024x768x0,28 NI LR	490
14" ***NEC SVGA*** 1024x768x0,28 NI LR	640
15" ***ETC*** 1280x1024x0,28 NI LR ***DIGITALE + DISPLAY***	***640***
15" ***NEC 3V*** 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz	990
15" ***NEC 4FGe ipm*** 1024x768x0,28 NI LR 76Hz	1.350
17" ***ETC*** 1280x1024x0,26 NI LR ***DIGITALE + DISPLAY***	***1.340***
17" ***NEC 5FGe*** 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" ***NEC 5FGp*** 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
17" ***SONY 2036*** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
17" ***NEC 6FGp*** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

COMPAQ CONTURA 386SL25 4/12MB HD84MB	2.190
SUPERMATE 486SLC25 4/8MB HD170MB	2.490
486DX-00 - 4MB - NO CPU - NO HD	2.190

Trust TELECOMMUNICATION — MODEM/FAX MNP2-5 V.42bis

SW DATACOM + DATAFAX PER DOS-WIN (TRIO) IN ITALIANO



2400/ 9600 + VIDEOTEL INT/EST	140/190
14400/14400 + VIDEOTEL INT/EST	240/290
14400/14400 + VIDEOTEL POCKET	340

COPROCESSORI - SIMM - CPU

80387 DX-40 MHZ (ULSI)	110
SIMM 256 KB/1MB/4MB	20/75/290
SIMM 32 BIT 72 PIN 4MB/8MB/16MB	290/590/1.190
CPU 486DX-33 INTEL / CPU 486DX2-66 INTEL	390/690

SOFTWARE (ITALIANO)

WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
OFFICE PRO: EXCEL 5.0+WORD 6+ACCESS 1.1+POWER POINT 3+PCMAIL	1.090
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.2 x HW (PC/HD)	110/100
WINDOWS 3.1/ WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE)	50
COREL DRAW 3.0 (DISCHI + CD)/4.0 UPGRADE (DISCHI + CD)	270/470
COREL VENTURA /COREL SCSI 2.0	350/190
MS FLIGHT SIMULATOR 5/SCENERY DISKS: PARIS - NEW YORK	100/69

CD ROM

DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL)	180
LA DIVINA COMMEDIA "INFERNO" (EDITEL)	70
STELLE PIANETI E DINTORNI (EDITEL)	50
IL MONDO DEGLI ANIMALI / VIAGGI NEL MONDO (EDITEL)	49/49
PARLIAMO INGLESE (CORSO DI INGLESE MULTIMEDIALE)	90
MR. CHIP (JACKSON) CORSO DI INGLESE MULTIMEDIALE	250
CINEMANIA 94 / DINOSAURS / ART GALLERY (MICROSOFT)	100
MULTIMEDIA BEETHOVEN	110
COREL POWER PACK	140
KING'S QUEST V / GUY SPY / SPACE QUEST IV	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND/INDIANA JONES & THE FATE	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/COREL PROF. PHOTOS SAMPLER	34/29
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL. 39
DINOSAUR ADVENTURE	59
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39/49
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	49
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
ALONE IN THE DARK/DAY OF TENTACLE	110
INCA II/GOBLINS 3/LOST IN TIME	120
CD PER ADULTI: DREAM GIRL/THE CD BROTHEL (X-RATED)	49/49
TRACY I LOVE YOU/HOUSE OF DREAMS/ADULTE PALATE VOL. 1	69/69/79
INTERACTIVE SEYMURE BUTTS/DREAM MACHINE INTERACTIVE	149/149

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

SI PREGA DI RICHIEDERE LISTA CD AGGIORNATA

CREATIVE & MULTIMEDIA

Sound BLASTER

SOUND BLASTER 2.0 VALUE (8 BIT)	120
SOUND BLASTER PRO VALUE (16 BIT)	170
SOUND BLASTER 16	220
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + AdSP	290/390
SOUND BLASTER 16 SCSI-2 / + AdSP	390/490
SOUND BLASTER AWE 32	590
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370/370
VIDEO SPIGOT /VIDEO BLASTER SE	490/490
VIDEO BLASTER FS 200	670
DISCOVERY CD 16 (SB16+CD ROM DS+ALT+6CD)	690
PERFORMANCE CD 16 / PREMIUM CD 16	790/840
GAME BLASTER CD 16 / EDUTAINMENT CD 16	840/890
EASY CD 16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	990
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW	690
GENLOCK GVP+ SW VIDEO DIRECTOR & CURTAIN CALL	1.990

MITSUMI FX001D	***320***
SONY CDU-33A	***360***
PANASONIC CR-562B	***360***
CREATIVE SB UPGRADE	***360***

TV CODER (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INTERNO	290
AVER KEY (VGA TO PAL /SVHS CONVERTER) ESTERNO	270
TRUST VIDEO ENCODER/PC-TV BOARD	240/320

STAMPANTI

EPSON ***LX100*** - 9A 80C 200cps	290
LQ100 - 24A 80C 167cps	370
STYLUS 300/800/1000	440/540/970
NEC ***P2Q*** -24A 80C 192cps	370
P42Q - 24A 80C 216cps/***P52Q*** 136C	470/670
SS610 - LASER 300dpi - 6ppm	1.070
HEWLETT PACKARD ***HP DESKJET 520*** 600-300dpi	540
HP DESKJET 310 300dpi 240cps/***COLORE***	590/70
HP DESKJET 500C/550C 300dpi 240cps	640/850
HP DESKJET 560C 600-300dpi 4ppm	1.140
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm/***4P*** 2MB 600dpi	1.190/1.770
HP LASERJET 4MP 6MB 600dpi 4ppm (PostScript)	2.590
HP LJ 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm/***4M PLUS*** 6MB Postscript	2.790/3.690
MANNESMANN Tally ***MT81*** - 9A 80C 130cps	290
MT83 24A 80C 216cps/***MT84*** 136C	470/590
MT83C / MT84C (COLORE)	540/670
T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
T9005 - (LED) 6ppm	990
STAR LC 100 9A 80C 180cps COLORE	320
STAR LC 24-100 24A 80C 192cps/***LC 24-20 II*** 210cps	***340***/470

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA CD32 + 2 GIOCHI	520
GIOCHI X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	49
ALFARAM 1200 ESP. MEM. 1MB>5/9MB	220
COPROCESSORE 68882 40MHZ x ALFARAM 1200	290
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
ESP. MEMORIA AMIGA 1200 0>4MB (SIMM 72PIN)	170
HARD DISK ESTERNO AMIGA 1200 DA 130MB	590
HD INTERNO 2,5" AMIGA1200 DA 170MB	490
GVP A1230 TURBO PLUS + 4MB RAM (ESP 32MB)	1.090
SIMM 4MB 36BIT 72PIN (AMIGA 4000)	290
GVP A1208 SCSI KIT	390
ALFACOLOR 256K HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE ***VIDEON 4.1*** GOLD	320
GENLOCK ***MICROGEN/MICROGEN PLUS SVHS***	240/440
GENLOCK ***GVP G-LOCK***	790
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	170
VIDEO DAC 18	150

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
(a 200 m. dalla STAZIONE F.S.)
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 -13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nessun cappello introduttivo per

BOVABYTE

Quello in mezzo alla caricatura è Davide Manzi

BovaByte in concert...
QUESTO CANINO E' CARIATO. STRAPPIAMOLO!

Lorenzo Nutini ci propone un resoconto dell'ultimo (solo in senso cronologico, purtroppo) concerto del popolare cantautore fiorentino.

Penso che andare al concerto di Alessandro Canino sia stato un degli episodi meno degni di menzione di tutta la mia vita, ma ad ogni modo non potevo certo lasciarmi sfuggire questo "scoop" per BovaByte, quindi, armato di macchina fotografica, sono partito alla volta del Teatro Tenda per assistere al concerto che Little Dog (Canino) avrebbe tenuto per benficienza. Arrivato con circa un quarto d'ora d'anticipo (l'inizio era previsto per le ore 21:00), riesco agevolmente a trovare posto in terza fila sotto il palco, molte persone infatti si erano sedute moooolto distanti, probabilmente per evitare eventuali riprese da parte della televisione o dei giornalisti. Il pubblico, con mia grande sorpresa, non è composto soltanto da ragazzine di 14/15 anni, ma anche da persone di una certa età, che non ne hanno assolutamente voluto sapere di essere immortalate dal sottoscritto.

Il bravo Alessandro, da grande divo, ci fa aspettare per ben tre quarti d'ora, durante i quali il pubblico fa di tutto, tranne che acclamarlo: chi va al bar, chi chiacchera con il vicino, ecc ecc... Per evitare di fare mattina aspettando che il pubblico lo chiamasse, finalmente alle 21 e 45 decide di salire sul palco e iniziare a cantare. Tutte le canzoni si susseguono toccando sempre gli stessi temi: le ragazze, i motorini, e la campanella della scuola; tuttavia per movimentare un po' lo spettacolo, Canino decide di sparire a più riprese tra un brano e l'altro, per effettuare alcuni cambi tattici di abbigliamento (forse credeva di essere la Oxa a San Remo), e, come potete constatare dando un'occhiata alla destra di questo stesso box, dopo un po' di "cambi" -forse a corto di guardaroba-, il nostro decide di riprendere alcuni abiti già messi, apportando alcune modifiche agli "accostamenti": camicia fuori e golf sulle spalle, camicia dentro e golf legato in vita... per terminare con un atroce cappellino recuperato chissàdove.

Un vero e proprio "momento di delirio", si è avuto quando in un attimo di pazzia assoluta, Alessandro si è buttato a sbaciucchiare il suo chitarrista (come si dovrebbe vedere in una foto qui da qualche parte). Come ci si poteva aspettare, dopo non molto tempo, alcune persone particolarmente irritate, hanno iniziato a lanciare svariati oggetti sul palco: tappi in plastica, cappellini, freesbee, tutti gadget che l'organizzazione aveva ben pensato di distribuire prima dell'inizio dello spettacolo. Ovviamente la sorveglianza ha messo velocemente fine alla bagarre, troncando purtroppo ciò che si prospettava come la parte più divertente dell'intera serata. Durante i bis, quando un sacco di persone se ne erano già andate, ci venne permesso di stare in piedi sotto il palco (grande occasione per fare i primi piani), e dopo aver schivato un individuo che ha cercato in tutti i modi di farmi fotografare il chitarrista, riesco a fare altre foto prima della fine, quando ormai siamo rimasti sul posto solamente io e l'organizzazione.

Lorenzo Nutini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sarà anche bravo a fare il Dì Gei, ma con le foto...

TUONO MAX E' UN INCAPACE

Per chi non lo sapesse, il Sysop di UI è anche un abile DJ, e come tale ha intrattenuto il pubblico accorso all'Abacus circa un mesetto fa. Tuttavia, non appena ho chiesto al buon Coltorti (che potete ammirare, a sinistra, in posa plastica) di scattarmi una fotografia con Lea, ecco cosa è saltato fuori (sulla destra). A prescindere dal fatto che la macchina era dotata di autofocus elettronico (e quindi sul come e sul perchè sia uscita una foto sfuocata, bisognerebbe indagare una vita), è mio dovere aggiungere che Lea è una gran bella ragazza, e non il mostro che figura a destra, e che il sottoscritto in versione "creatura aliena che fuoriesce dal cranio altrui", non si era ancora visto. Allora, Tuono, cosa hai da dire in tua discolpa?

Paolone.

Quanto è dura la matura!!!

TRAINING AUTOGENO PER LA MATURITA'

Se riuscite a risolvere questi (in alcuni sono riportate anche le soluzioni), non avrete certo difficoltà ad affrontare gli esercizi della Matura...

GENERALE: PROVA SCRITTA DI ITALIANO

Il vostro problema è sempre stato l'immancabile tema di italiano? Bene, per essere pronti e affontare il tema di maturità a testa alta è sufficiente esercitarsi un po' con le seguenti tracce:
1) Importanza del "ma" avversativo nell'opera foscoliana.
2) Videogiochi: Fascismo o Comunismo? Esprimi le tue opinioni al riguardo.
3) La figura della Monaca di Monza e Cicciolina: due peccatrici a confronto.

[Soluz.: per la traccia 1 non soffermatevi mai sui "però" e sui "tuttavia", per la seconda occhio alle crisi di epilessia, per la terza consultate la stampa specializzata (alcune riviste dispongono addirittura di comode videocassette guida): Le Ore, Playmen...]

LICEI CLASSICI • PROVA SCRITTA DI LATINO
"IL CERVO E IL SIMPATICO LEPROTTO PORTASFIGA"

Cervus ad fontem dum bibit, vidit in speculo aquarum imaginem suam, vidit cornua ramosa, vidit gracillima crura. Illa ei valde placuerunt, haec graciliora iuducavit atque aspere vituperavit. Tum simpaticus leprottus, qui apud flumen erat: <<Tua cornua fetidissima sunt - inquit - tua crura pulcherrima>>. Repente clamos eum venatorum perterruerunt et canum latratus. Tum praecipiti cursu fugere coepit eiusque crura eum ex periculo eripuerunt. At denique in silvam penetravit, huius rami cornua eius retinuerunt: canes eum deprehendunt atque interficiunt. Naso scacculato, simpaticus nefastusque leprottus: <<tibi dixi - inquit - tibi dixi!>>. Miser cervus moriens: <<te stultum, mihi malasortem portavisti!>>.

[Soluz.: Il latino, si sa, è sempre stato la palla al piede di tutti gli studenti dei vari licei e delle magistrali. Forse è una delle "prove" che mette più paura, ma con un esercizio adeguato si può evitare anche questo ostacolo. Ecco una breve rassegna di consigli utili:
1) Mettetevi vicini al secchione (possibilmente di sesso opposto) e promettetegli/le la luna se vi aiuterà.
2) Acquistate il più alto numero possibile di bigini con traduzione interlineare. Con un colpo di fortuna troverete la vostra versione già tradotta...
3) Ripassate accuratamente la declinazione di rosa-ae.
4) Portatevi il dizionario.
5) Fatevi spiegare da qualcuno come si usa...
6) Esercitatevi nella forma passiva dei verbi deponenti.
7) Rapite il figlio (se ce l'ha) del presidente della commissione.]

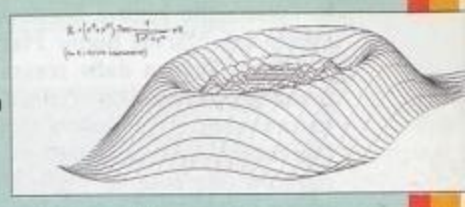
ISTITUTI COMMERCIALI • RAGIONERIA

Lo studente, dopo aver trattato delle diverse modalità di aumento del capitale sociale in una S.A. (Société Anonyme) sotto l'aspetto procedurale, contabile, qualitativo, quantitativo e contraccettivo, rediga le scritture (Sacre) con dati a sua scelta, relative a un aumento doppio misto carpiato, sottolineando gli effetti e le ragioni sottostanti a tale operazione.
Quindi, in ordine ad un prestito obbligazionario di lavori in corso, indichi quali, quante, e perchè, scritture dovrà redigere la Società in sede di dissestamento dei conti.

[Soluz.: "se ce la dà, vuol dire che c'è...", ovvero: che volete ragazzi, certe cose sfuggono all'umana ragione... per maggiori chiarimenti si consultino le illuminate parafrasi del prof. Poliammide nel suo ultimo trattato "Ragioneria Freedom in Intro", che naturalmente è solo in inglese, e vi divertirete a tradurlo - fa parte della prova di Inglese scritto) dedicato da Exxx al suo prof di Ragioneria con sempreverde gratitudine per averla iniziata all'Informatica.

LICEI SCIENTIFICI • ANALISI MATEMATICA

Tracciare il grafico della funzione a tre incognite Z=(X^2 + Y^2) * Sin (1/(X^2+Y^2)) + K, con K parametro, e studiarla in ogni sua minima parte. Dire inoltre
1) per quali valori di K, le derivate prime formano il triedro fondamentale della funzione f(x)
2) trovare il piano di tangenza alla f(x) nel punto in cui la medesima interseca la retta Y=3x+/2
3) rappresentare il fascio di solidi con K=3X+Cos(Y) in un grafico a quattro dimensioni
4) completare lo studio a n-dimensioni del punto 3.



[Soluz.: per facilitarvi il compito, abbiamo deciso di pubblicare almeno il grafico della f(x) con K=0, il resto ve lo fate voi!!!]

LICEI ARTISTICI • STORIA DELL'ARTE

Lo studente, dopo aver preso adeguata visione di tutto il programma dell'ultimo anno, puntualizzi l'importanza fondamentale della scultura del Bartolini e faccia un raffronto critico tra essa e la pittura Dadaista. Dopodichè, applichi quanto imparato riproducendo col Pongo una scultura del Canova a piacimento. Il lavoro dovrà essere quanto più particolareggiato possibile, o in alternativa dovrà presentare una personale contaminazione di generi tra la scultura del Canova e l'arte metafisica.

[Soluz.: avremmo voluto allegare il Pongo a TGM, ma si impataccavano le pagine, e così dovrete vedervela da soli...]

ISTITUTI TECNICI AD INDIRIZZO MECCANICO

Progettare tutti gli ingranaggi che andranno a formare il Motore del 2000. Prestare particolare attenzione alla calibratura tra cilindri e pistoni, calcolare al millesimo di millimetro tutte le scanalature degli ingranaggi e porre in risalto le diramazioni elettriche del progetto. Il tutto dovrà poi essere realizzato tramite l'uso di fresa, tornio, e macchine a controllo numerico, e presentato canticchiando senza stonare una famosa canzone di Lucio Dalla.

[Soluz.: Il motore del 2000 / sarà bello e lucente / sarà veloce e silenzioso / sarà un motore delicato / Avrà lo scarico calibrato / e un odore che non inquina / lo potrà respirare / un bambino o una bambina...]

LICEI LINGUISTICI • PROVA SCRITTA DI TEDESCO

Tradurre dalla lingua in origine il simpatico branetto qui sopra. Dopodichè farne un riassunto e commentarlo. Tutto in tedesco, naturalmente

[Soluz.: Eins zwei polizei auf widehersen liebe whuber der fenestren werfen und whurstel ecc ecc. Rauss!]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL POTERE NELLE TUE MANI

Dopo la grande notizia del mese scorso, con l'imminente arrivo dell'attesissimo Advanced Dungeons & Dragons, torniamo ai titoli "made in Italy". Questo mese troviamo un Gioco di Ruolo e una simulazione, entrambe realizzate in toto da autori nostrani e pubblicate da case editrici da poco affacciatesi sul mercato ludico.

Andrea Fattori

Dall'epoca della prima apparizione di Dungeons & Dragons in italiano, di tempo ne è sicuramente passato in abbondanza. Oggi i giocatori di ruolo dispongono di una vasta gamma di scelte, e possono tranquillamente passare dalla fantascienza "gibsoniana" di Cyberpunk e Gurps Cyberpunk agli innumerevoli fantasy disponibili. In mezzo a tanto materiale, c'era però un genere di GdR - uno piuttosto famoso, tra l'altro - che non era ancora stato esplorato: il supereroistico. Il motivo, piuttosto semplice, è da ricercarsi in un problema di diritti e mercato: tra i titoli stranieri di questo genere, infatti, l'unico che poteva riscuotere un successo adeguato era Marvel Super Heroes, prodotto dalla T.S.R. su licenza della stessa Marvel, ma i diritti erano inizialmente bloccati dall'Editrice Giochi (che, naturalmente, non aveva intenzione di tradurlo). Nel momento in cui questi si sono resi disponibili al migliore offerente, la T.S.R. stessa ha perso il contratto con la Marvel, facendo naufragare così numerosi progetti. L'idea di tradurre, invece, DC Heroes (Superman, Batman e Flash, per intenderci) rischiava di rivelarsi un fallimento a causa della scarsa fama che questi personaggi riscuotono in Italia.

La Beholder, neo-nata casa editrice nel panorama dei GdR, ha ora pensato di proporre un'alternativa: Legione, un sistema nuovo, ricreato da zero, privo di qualsiasi legame con i fumetti esistenti. In questo modo vengono evitati il problema dei diritti, da una parte, e quello delle ambientazione - che vengono lasciate al Master - dall'altra.

La scatola di Legione contiene due manuali principali, lo schermo del Master (qui chiamato Moderatore) e le schede per i personaggi. Il libro delle regole, 96 pagine illustrate in bianco e nero, raccoglie tutte le informazioni necessarie per potere giocare, ed è rivolto principalmente al Moderatore (anche se i giocatori possono leggerlo senza particolari problemi). Qui, dopo una breve ma chiara introduzione al Gioco di Ruolo in generale, viene affrontato direttamente il problema della creazione dei personaggi: si hanno a disposizione sei caratteristiche principali, tre di carattere fisico e tre psichiche, il cui valore può andare da uno a sei punti. Naturalmente queste servono a stabilire le capacità fisiche e mentali del personaggio. A questo proposito, il gioco merita una nota d'elogio: manca infatti qualsiasi riferimento a caratteristiche come intelligenza o carisma, che vengono invece lasciate totalmente al giocatore, evitando i paradossi tipici di molti altri giochi (il mago con il massimo intelletto che si comporta più stupidamente del guerriero cerebroleso). Purtroppo a questa si accompagna anche un appunto di carattere decisamente negativo: racchiudere i diversi livelli di forza, agilità e via dicendo in solo sei gradi sembra veramente riduttivo, soprattutto quando si considera che questa stessa critica veniva mossa già a D&D, che di gradi ne ha ben 16!

Una serie di sette tabelle serve a Moderatore e giocatori per farsi un'idea dell'origine del personaggio (mutazioni, incidenti nucleari, farfalle radioattive...), quindi si passa alla determinazione dei superpoteri stessi. Come è naturale, ci troviamo qui di fronte a uno dei capitoli più importanti dell'intero volume, decisivo dal punto di vista della varietà di gioco (se tutti avessero le stesse capacità sarebbe un po' riduttivo): i poteri elencati sono in tutto 50, un buon numero, che comunque necessiterà col tempo di qualche incremento da parte del Moderatore. Un'idea interessante è quella del Potere, una caratteristica di tutti i personaggi che consente di eseguire azioni eroiche (in termini di gioco si traduce in bonus alle varie abilità o possibilità di modificare il tiro di dado), e che in pratica ricalca il concetto di Karma espresso in Marvel Super Heroes. Il manuale delle regole procede - e si conclude - con la spiegazione dei meccanismi di gioco, informazioni di vario genere, regole opzionali e utili suggerimenti su come condurre una partita.

Il secondo volume contiene invece una Serie, ovvero una piccola campagna di gioco attraverso la quale è possibile familiarizzare con il sistema, mentre lo schermo è, come al solito, un comodo riassuntivo delle tabelle più importanti.

Da un punto di vista dei contenuti, Legione si presenta piuttosto bene, ma è necessario effettuare una precisazione: si tratta di un sistema di gioco decisamente diverso da quello offerto da Marvel Super Heroes, con personaggi estremamente "piccoli" rispetto a quelli che popolano i fumetti degli X-Men o dell'Uomo Ragno; può invece rivelarsi adatto per giocare ambientazioni estemporanee, oppure nell'universo della DC (che ai grandi, inossidabili eroi alterna figure più umane). Non lascia del tutto soddisfatti, invece, la grafica, curata dallo stesso autore del gioco, per la quale sarebbe stato senz'altro più opportuno ricorrere a un professionista del disegno, soprattutto considerando il tipo di argomento trattato.

Per il momento costituisce l'unica possibilità per gli amanti del genere supereroistico, ed è comunque un gioco discreto: bisogna vedere se arriveranno mai, in Italia, i cugini "famosi" di Legione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGONS

Quando un gioco ha successo, così come accade per i film, la musica e qualsiasi altra cosa, è inevitabile che altri cerchino di sfruttarne - magari migliorandola - l'idea di base. Così, provando a giocare per la prima volta Dragon, la simulazione fantasy di scontri tra draghi proposta dalla 3D6 Publishing & Games (italiana, malgrado il nome), non può che venire in mente Blue Max. Coloro che poi possiedono una maggiore cultura per questo genere di giochi, soprattutto quelli stranieri, non potranno fare a meno di notare un'ancora più marcata similitudine con Dragon Lords, della Grenadier. Questa non vuole essere comunque una critica, poiché cercare di migliorare un sistema già valido - magari riproponendolo con un'ambientazione totalmente diversa - non può che portare alla creazione di giochi sempre migliori.

Dragons arriva all'interno di una piccola valigetta in plastica semi-trasparente, un po' come le cartellette che si usano a scuola per il materiale da disegno. Al suo interno si trovano le regole, appena dieci pagine per lo più occupate da tabelle, le mappe di gioco, i counter e i template (i primi rappresentano i draghi e i loro cavalieri, i secondi l'effetto di incantesimi e soffi dei draghi), e due dadi a venti facce. Come abbiamo detto, il sistema ricorda moltissimo quello di Blue Max, ma andiamo comunque a rivederlo per coloro che dovessero avere perso la relativa recensione.

Innanzitutto i piani di gioco (otto mappe da combinare in maniera diversa, al fine di ottenere situazioni sempre differenti) sono divisi in piccoli esagoni, attraverso i quali viene determinato il movimento delle unità in gioco. Ogni drago viene guidato, attraverso i cieli, da un cavaliere, che può appartenere a una delle cinque classi fondamentali: guerriero, mago, chierico, scout o draker. Il guerriero è l'unico, tra questi, che non possiede naturalmente abilità magiche, ma compensa la mancanza a suon di muscoli e armi. Anche i draghi hanno la possibilità di lanciare incantesimi il che, unitamente all'innata capacità di soffiare fuoco, gelo, acido e via dicendo, li rende davvero letali.

A seconda della razza e dell'esperienza (ovvero le vittorie ottenute) i draghi dispongono di diverse caratteristiche, tra cui i punti di movimento, i punti ferita e le abilità magiche; lo stesso, ovviamente, vale per i cavalieri dei grandi mostri alati.

In ogni turno di gioco, vengono eseguiti nell'ordine: iniziativa, movimento e combattimenti. L'iniziativa serve, come sempre, a determinare chi deve dare inizio alle danze. A questo punto si passa agli spostamenti dei draghi, che non possono mai superare il limite massimo imposto da razza ed esperienza, e devono sempre tenere conto delle regole generiche su virate e limitazioni. I combattimenti possono essere di tre tipi: mischia, a distanza e speciali. I primi consistono in una vera e propria zuffa, dove sia draghi che cavalieri cercano di menare quanti più fendenti è possibile, i secondi sono quelli eseguiti con normali armi da lancio, mentre gli ultimi comprendono incantesimi, oggetti magici e soffio dei draghi. Naturalmente ciascuna arma e ciascun sortilegio dispongono di caratteristiche proprio, a partire dall'arco di tiro e dall'efficacia in termini di danni inflitti.

Naturalmente quanto sopra non rappresenta altro che un limitatissimo estratto delle regole, che in realtà si rivelano estremamente articolate e ricche di dettagli. Il sistema di gioco è sì quello di Blue Max - naturalmente con le debite differenze - ma quella che rappresenta una novità intrigante è l'idea di utilizzare i draghi come soggetto del gioco. Le regole per la creazione della propria cavalcatura e del relativo cavaliere rispettano la classica tradizione dei GdR fantasy, così come gli incantesimi e gli oggetti magici: in pratica ci troviamo davanti a quella che potrebbe essere, tranquillamente, un'espansione tattica di Dungeons & Dragons, realizzata con grande cura per i dettagli (ottime le mappe, sia per materiali che per grafica). L'unico appunto è la presenza di vistose imperfezioni nel manuale delle regole (chi ha rubato tutte le "u" accentate?), ma non è certo questo che determina la qualità di un gioco. Un acquisto consigliato!

MISCELLANEA

Con questo titolo, spudoratamente rubato agli autori di Legione, comprendiamo tutte le novità più interessanti del mese. Innanzitutto partiamo dall'annuncio, ufficiale, dell'uscita del Manuale del Giocatore per Advanced Dungeons & Dragons: giuro, l'ho visto con i miei occhi. Il motivo per cui non ne abbiamo parlato diffusamente è semplice: aspettiamo che ci sia almeno il Manuale del Master, senza il quale l'MDG non serve proprio a niente. Gli impazienti appassionati potranno comunque iniziare a leggerselo e a prepararsi i personaggi.

A livello di incontri viene riproposta Immaginaria, la manifestazione della Stratelibri dedicata ai propri giochi. Il tutto si prospetta ancora più interessante che in passato, ma c'è una nota negativa: visto il costo dell'organizzazione, la partecipazione non è più gratuita. Il biglietto costa comunque solo 5.000 lire, e comprende l'iscrizione a tutti gli eventi previsti. Per informazioni: Avalon, tel. 02/29400410.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

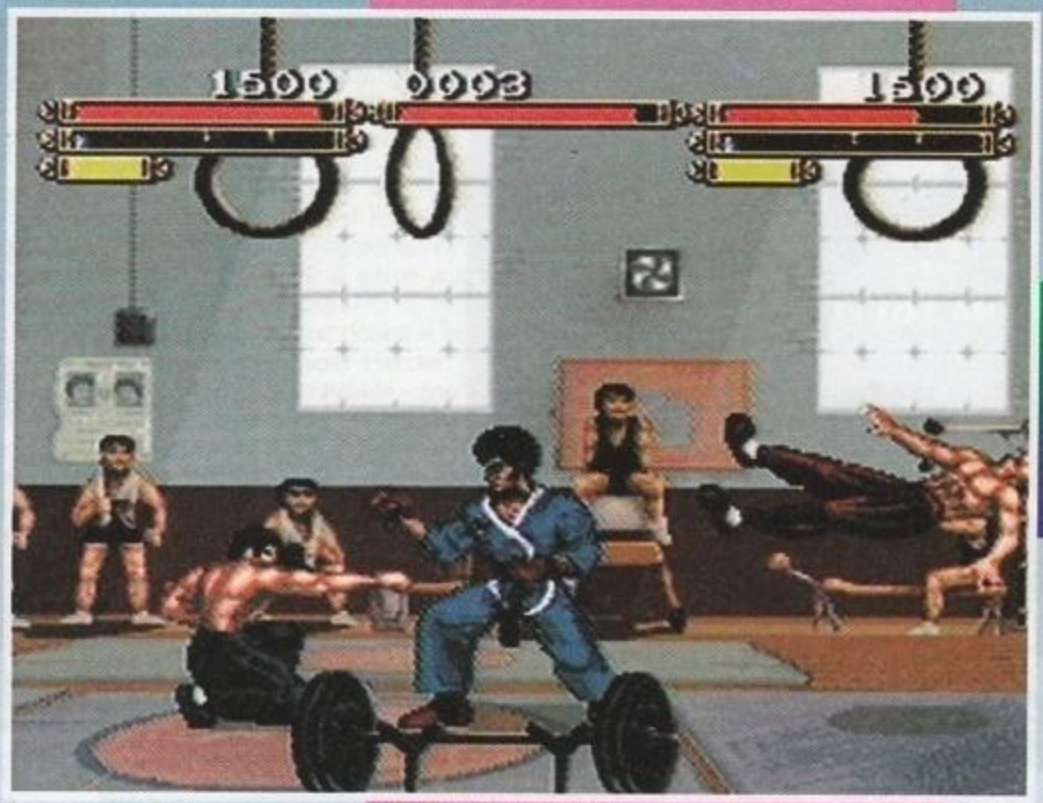
http://www.oldgamesitalia.net/

Console Mania

Trullallero a tutti, anche questo mese siamo tornati a tediarvi con il mitico, l'inimitabile, il fantastico, l'ambitissimo e amatissimo ConsoleMania Corner!!!

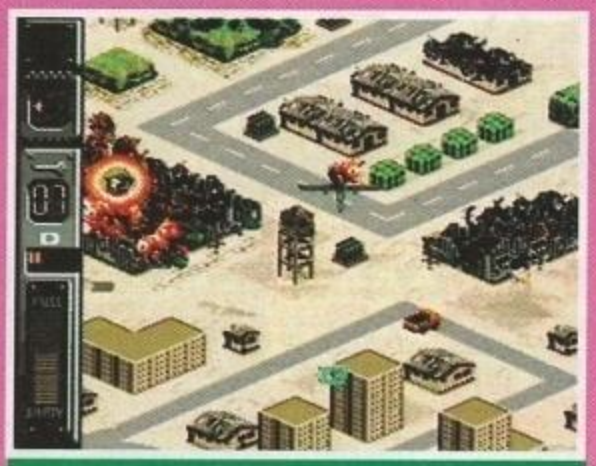
Suvvia, non siate tristi, va bene che 'sto mese c'è un solo titolo per Amiga, ma meglio uno bello che cento brutti! Come dite? Total Carnage fa schifo? Eeeeh, ma siete proprio incontentabili... fortuna che ci sono qua io ad allietarvi con questa simpatica rubrichetta.
Ok, dopo i vari esperimenti in ordine alfabetico, torniamo alla consuetudine cominciando a parlare di SuperHyperPowerNES.
Il primo titolo del mese è il malatissimo Claymates, una roba platformatica (?!?) dove i protagonisti sono completamente fatti di Pongo (e da qui si capisce la provenienza di quel "clay"); il gioco è una roba da malati mentali, non che sia brutto, ma è davvero lunghissimo e a dir poco frustrante, da oscar comunque il gatto che cammina in verticale sulle pareti, in puro stile Batman (quello dei telefilm squallidi, naturalmente).
Ma passiamo a Desert Fighter, che praticamente riprende il concetto di Desert Strike (o del più recente Jungle Strike) e lo espande in abbondanza. Praticamente siete alla guida di un "sofisticatissimo" F-15 con cui dovrete portare a termine una serie di missioni a difficoltà crescente, l'unica cosa che non capisco è come faccia un ammasso di latta pesante decine e decine di tonnellate a librarsi a pochi metri da terra, ad una velocità inferiore ai 30Km/h. Mah, si vede proprio che è un videogioco. Complessivamente non è affatto male, solo che necessita di una pazienza certosina per essere portato a termine.
Ma come poteva mancare un gioco di calcio? Anzi sarebbe il caso di parlare del Gioco di calcio, quello con la G maiuscola! Mi sto riferendo a FIFA Soccer, autentica rivelazione di quest'anno, che finalmente a preso vita anche su SuperNES. Come al solito grafica e sonoro sono superiori alla versione Megadrive, ma il gioco è rimasto sostanzialmente lo stesso, solo con qualche aggiunta strutturale che lo rende ancora migliore. Non ci resta che sbavare nell'attesa della conversione per Amiga e PC.
Ultimamente si è diffusa l'opinione che sulla console Nintendo non ci sono sufficienti picchiaduro a scorrimento orizzontale, del resto sul Megadrive Street of Rage ha stabilito un mezzo standard (nonostante il terzo episodio si sia rivelato una mezza delusione) e il SuperNES in questo genere è rimasto un po' indietro, questo fino a qualche tempo fa; in queste settimane è infatti uscito Ninja Warriors, un grandissimo picchiaduro ultramassiccio, che ha appassionato metà redazione. Mosse fantastiche, giocabilità alle stelle e difficoltà ben calibrata (anche se la fase finale è davvero durissima da superare), ah! Se tutti i giochi fossero così.
Ma il gioco del mese è un altro, un capolavoro assoluto, uno dei picchiaduro più innovativi dai tempi di Street Fighter II, sto parlando di Dragon, conversione dell'omonimo film dedicato al grande Bruce Lee. Dragon è veramente stupefacente, nonostante non incorpori mosse speciali tipo sfere di energia, palle di fuoco, missili termonucleari a testata multipla, etc.,

Il ninja cyborg in azione (Ninja Warriors per SuperNES).



Oh, ma che bel cagnone di pongo! (Claymates per SuperNES).

Dopo la fantastica versione Megadrive, eccovi FIFA anche sul SuperNES.



No, non è Desert Strike, anche se ci assomiglia un casino (Desert Fighter per SuperNES).

Dragon, uno dei picchiaduro più belli di questi ultimi mesi (SuperNES).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il V-Gundam affronta un temibile mobil-suit nemico (SuperNES).

riesce a catturare in modo a dir poco totalitario. Figuratevi che ci sono ben tre tipi di attacco, infatti man mano combattete aumentate anche le vostre capacità e a un certo punto potrete addirittura cambiare stile e velocità di attacco; se poi vi dicessi che potrete anche combattere usando i nunchaku? Beh, a dir poco fantastico, non vi sembra? Peccato che non siano previste versioni per computer... (Non è detto, ho parlato con la Virgin e se ne parlerà dopo l'estate... NdMax).

Se invece non amate le arti marziali, ma sognate di menarvi su un ring con dei tizi alti due metri e mezzo, conciati nei modi più assurdi, non potete evitare di giocare a questo Muscle Bomber, chiaramente ispirato alle gesta dei wrestler americani. La caratteristica principale di questo ennesimo gioco di wrestling, sono le terribili mosse segrete con le quali spappolare le ossa ai vostri avversari e la possibilità di massacrare tutto e tutti usando simpatici oggettini al di fuori del ring (panche, sedie, etc.). Sicuramente divertente, ma non sperate di giocarlo per più di tre giorni di fila, la longevità non è propriamente il fiore all'occhiello di questo gioco.

Ma passiamo a qualcosa di completamente diverso, beh, neanche tanto se consideriamo che Jungle Book è l'ennesimo platform game per SN. Fortuna che come nel caso di Aladdin la giocabilità e la grafica la fanno da padroni, facendo emergere questo prodotto dalla massa. Bisogna fare i complimenti alla Virgin che sta sfornando dei giochi eccezionali, davvero uno più bello dell'altro.

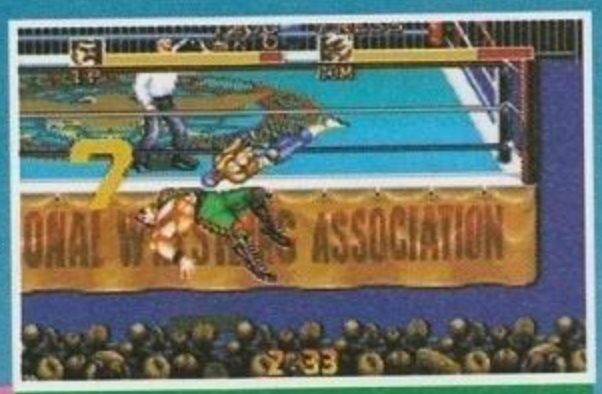
Ma adesso un quesito musicale, ditemi che cosa vi ricorda questo: "io sono Peter Rey...". I più vecchi tra voi o quelli maggiormente afferrati in materia nipponica, avranno già capito che mi sto riferendo alla più grande saga robotica di tutti i tempi, Gundam!

Per chi non lo sapesse, da qualche mese si è conclusa l'ultima serie televisiva dedicata al mobil suit più famoso del mondo, ed è inutile sottolinearvi che anche questo nuovo capitolo è stato trasmesso in Giappone e che qui in Italia non lo vedremo né ora né mai (sigh, sigh!). V-Gundam nel paese del sol levante ha riscosso un tale successo che una versione su console era quasi inevitabile, peccato che si tratti di un'opera più che altro commerciale, infatti il gioco è a dir poco infimo, con una grafica davvero bruttina e una giocabilità abbondantemente sotto la media. Peccato, speriamo meglio nel prossimo G-Gundam (che uscirà in Giappone per la fine dell'anno, ma che purtroppo non avrà niente a che fare con le precedenti serie).

Alla Capcom invece sono ben decisi a sfruttare il fattore mondiali, difatti hanno trasformato uno dei loro titoli di punta (Megaman), in un gioco di calcio con visuale laterale (alla Kick Off 3 tanto per intenderci). Il risultato non è certo dei migliori, infatti graficamente lascia abbastanza a desiderare e la giocabilità è davvero ridotta ai minimi termini, l'unica cosa che si salva sono i "colpo speciali" che trasformano la palla in un micidiale proiettile in grado di sfondare porta e portiere.

Rimaniamo in tema sportivo con il divertentissimo Smash Tennis, programmato dalla Hudson Soft e distribuito dalla onnipresente Virgin. A giudicare dal fatto che è stato il primo titolo per console al quale il nostro benemerito caporedattore abbia dedicato la sua solenne attenzione negli ultimi mesi (l'ultimo era stato Puyo Puyo), deve trattarsi di qualche cosa di veramente unico...

Concludiamo con American Tales, chiara conversione del film a cartoni animati; Fievel sbarca in America; da quanto si è visto (si trattava ancora di una beta



Se vi piace il wrestling, questo Muscle Bomber dovrebbe soddisfarvi (SuperNES).

su eprom), siamo ancora una volta di fronte all'ennesimo platform che non offre quasi nulla di innovativo, mah, vedremo se la versione finale porterà alcuni miglioramenti.

Dedichiamoci quindi al Megadrive, console che in questo momento sta affrontando un periodo de

Monster World IV, gran bell'RPG per SuperNES (tanto per cambiare).

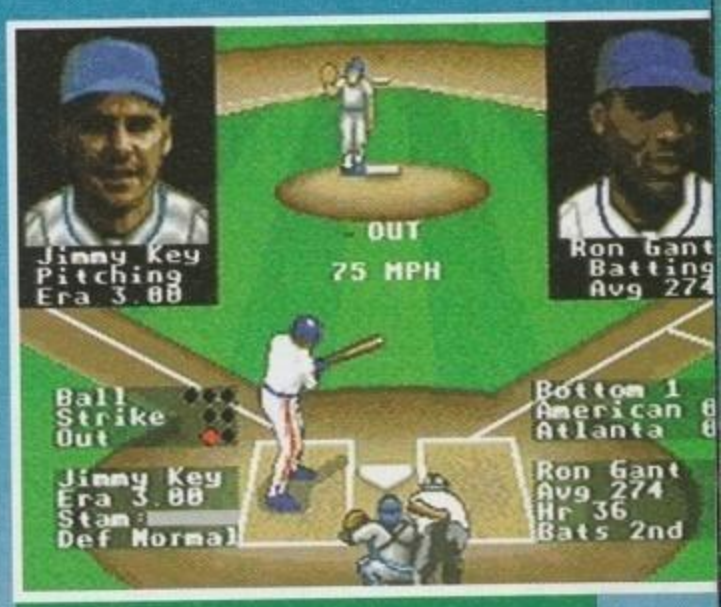
parecchio mutamento, infatti la Sega non solo ha intenzione di lanciare il Saturn (mostruosa console di cui parleremo in uno dei prossimi numeri) per la fine dell'anno, ma addirittura sta per fare uscire un "booster" per la sua console a 16Bit che dovrebbe trasformarla a 32. Tale aggeggio si chiamerà Mars, e si connetterà al Megadrive potenziandolo in maniera impressionante, una roba talmente potente che farà sembrare il 3DO e il Jaguar delle console per minorati mentali.

Ma torniamo con i piedi per terra e andiamo a dare un'occhiata a cosa ci propone il mercato di questi tempi.

Come al solito non poteva mancare il milionesimo gioco di football americano, tale Bill Walsh College Football, in uscita anche per Mega-CD; l'unica domanda da porsi è, ma perché 'ste benedette

World Cup USA 94' per Megadrive. Il discreto simulatore ufficiale dei prossimi mondiali realizzato dalla US Gold è in arrivo per Amiga e lo trovate recensito per PC su questo stesso numero.

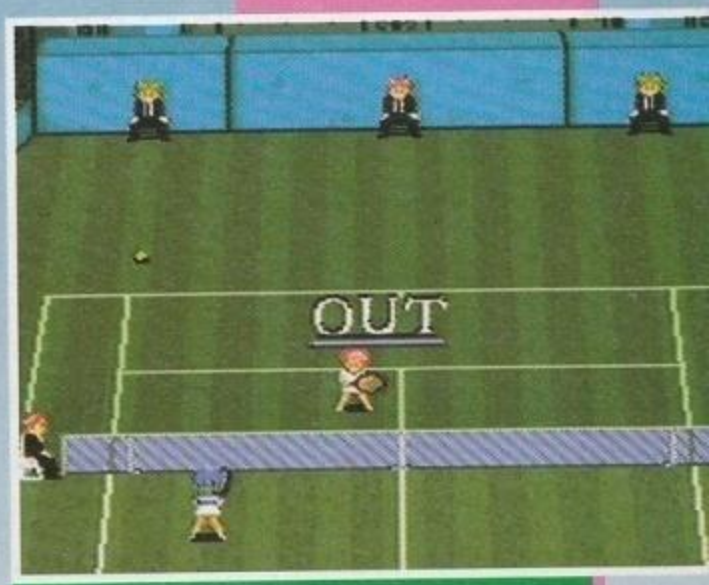
software house non si dedicano a qualcosa di più innovativo, piuttosto che buttarsi su un genere che ormai ha saturato il mercato? Proprio non capisco, d'accordo che questi giochi negli States hanno sempre delle vendite molta alte (un po' come accade per le simulazioni calcistiche qua in Italia), ma penso che a tutto ci sia un limite.



L'ennesimo RBI, ma quanti sono? (RBI Baseball'94 per SuperNES)

Sempre in tema di licenze sportive, è arrivato NHL Hockey '94, un gioco di cui non si sentiva la mancanza e di cui si fa fatica a capirne l'utilità, insomma non se ne può più di questi dannatissimi giochi sportivi tutti uguali, basta! Dateci un taglio, per favore!

Abbondantemente deludente anche DragonBall Z, conversione da SuperNes di un beat'em-up davvero carino, caratterizzato da dei colpi speciali di una potenza inaudita. Peccato che la grafica sia una pena assoluta e che il gioco ha perso quasi tutto il suo carisma, la solita conversione penosa.



Giochi di tennis? Smash Tennis per SupeNes è sicuramente uno dei più divertenti e riusciti che ci siano in circolazione.

Ma torniamo ai nostri "amatissimi" giochi sportivi, che questo mese sembrano davvero farla da padroni su Megadrive; Pete Sampras Tennis è una nuova e alquanto mediocre simulazione tennistica, mentre RBI Baseball'94 è una delle tante versioni del famoso RBI della Domark che da tempi immemori continua a perseguitarci.

Tra i titoli in uscita di maggiore interesse ci sono Soulstar e Battlecorps, due interessantissimi prodotti della Core, espressamente programmati per il MegaCD.

Tra breve i possessori di Megadrive potranno sollazzarsi con il discusso Goal, il famoso gioco di calcio programmato dal quel ciccione di Dino Dini; non ci dovrebbero essere grosse differenze rispetto la versione Amiga, probabilmente verrà aggiunta l'opzione "Coppa del Mondo".

Uno dei titoli più interessanti dovrebbe essere "The Incredible Hulk", gioco dedicato alle gesta di uno dei più famosi personaggi dei fumetti americani. La versione pervenuto sembrava molto valida, grande grafica e una giocabilità fuori dal comune dovrebbero essere sufficienti a garantire ore ed ore di sano divertimento.

Bene, anche questa è fatta, non mi resta che salutarvi ricordandovi che il ConsolemaniaCorner è sempre allerta e può sorprendervi alle spalle quando meno ve l'aspettate (non fateci caso, sto delirando).

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

JOVANOTTI

PALABANCO DESIO 6/5/94

In questi mesi ne abbiamo parlato spesso recensendo il suo ultimo LP, "Lorenzo 1994" e tenendovi costantemente aggiornati sulle date della sua tournée: è giunto ora il momento di raccontarvi quello che Jovanotti ha proposto nel corso dei suoi strepitosi concerti. Osannato dalla critica e amatissimo dal pubblico, Lorenzo ha riscosso un successo senza precedenti: ogni concerto ha fatto registrare il "tutto esaurito" e lo spettacolo del rapper non ha mai deluso le aspettative dei fans. Anche la serata del 6 Maggio ha confermato l'andamento generale e ha visto un Jovanotti in gran forma esibirsi di fronte ad un numero impressionante di teen-ager (ma non solo...), accorsi a riempire il palazzetto dello sport fino al limitè della sua capacità!

Lo show ha inizio: un boato assordante saluta l'ingresso sul palco di Lorenzo, che, avvinghiato ad una corda, saltella sù e giù suonando due enormi campane sulle note di "Attaccami la Spina".

"Penso Positivo", "Si Va Via", "SoleLuna", "Il Ballerino", " Voglio di più" scatenano la folla, mentre canzoni come "Serenata Rap", "Mario", "Io ti cercherò", "Piove" placano gli animi e pervadono il Palabanco di un'atmosfera struggente e sentimentale. Poche le incursioni nel "vecchio" repertorio: tra le altre "Sai qual'è il problema", "Ragazzo fortunato" e la conclusiva "Ciao Mamma", vero inno al divertimento che tutti, ma proprio tutti , hanno dimostrato di condividere. Tra un brano e l'altro il Cherubini ne approfitta per chiacchierare con il pubblico, raccontando di sè, ponendo l'accento su problemi sociali o semplicemente scherzando: ogni sua parola viene, naturalmente, accolta con un entusiasmo che rasenta l'ovazione generale.

Il Jovanotti "danzereccio" ha dunque lasciato il posto a un artista più maturo che, pur continuando a divertire, trova anche lo spazio e l'occasione per proporre contenuti; e i fans hanno premiato questo suo sforzo accordandogli un favore e un successo fino all'anno scorso impensabile. Il tour si è dunque concluso, ma non disperate: avrete la possibilità di vedere Jovanotti, accanto a Eros Ramazzotti e Pino Daniele, nel corso dell'estate in tutta Italia a partire dal 3 Giugno (le date sono state pubblicate nello scorso numero della rivista).

Vivamente consigliato, soprattutto agli "scettici".

Roberta Zampieri

NIKKI - ROCK NORMALE

La "nuova scoperta" di Claudio Cecchetto non è esattamente tale, dato che ha debuttato nel '92 a Castrocaro, ha fatto uscire nel '93 un CD singolo e già da un po' di tempo cura Rock The Nation e la Rock Hit su Radio DeeJay. Comunque sia, il suo primo vero album è questo Rock Normale, e si può dire tranquillamente che è partito con il piede giusto: la canzone che da il titolo all'album è stata scritta da Jovanotti, mentre quella che la chiude (l'Ultimo Bicchiere, già un piccolo classico) è opera degli 883. Nikki interpreta tutte e due i brani con un'energia e una vivacità davvero sorprendenti, e i pezzi scritti da lui (sette degli altri otto) sono altrettanto orecchiabili e entusiasmanti, tenendo ben presente in mente il genere di musica, e cioè rock-leggero, commerciale finché si vuole ma comunque interessante. Per il lancio dell'album, tra le altre cose, è stato organizzato il 19 di maggio uno showcase allo Shocking di Milano: di fronte a un ristretto pubblico il cantante trapiantato a Saronno ha suonato alcuni dei pezzi tratti dal suo album (compreso l'Ultimo Bicchiere, con l'intervento di Max Pezzali) e altri brani rock "classici" come Great Balls of Fire di Jerry Lee Lewis e Jump dei Van Halen. In questa occasione, Nikki e la sua band hanno dimostrato di essere capaci di "tenere la scena" e soprattutto di suonare in maniera più che convincente, entusiasmando il pubblico che saltava e ballava "senza ritegno" (io mi sono limitato a sorseggiare una coca con aria mondana seminascosto tra gente tipo Claudio Cecchetto e Max Pezzali, nonché lui - il mito, "the man" - Mangoni).

MA

PHIL COLLINS

MILANO FORUM 25 APRILE 1994

Chi ha avuto la fortuna di assistere all'unica data italiana del Both Sides Tour avrà sicuramente notato l'etereogeneità del pubblico (erano presenti famiglie intere, mancavano soltanto i nonni), e non poteva essere altrimenti vista la lunga militanza di Phil nel mondo dello spettacolo! L'inizio è sembrato abbastanza anomalo, con tutto il pubblico tranquillamente seduto al proprio posto. Lo spettacolo si stava snodando tra canzoni vecchie e nuove (da quella che dà il titolo al Tour alle ormai mitiche One more night, Do you remember, Against all odds, Easy lover, ecc.) con qualche intermezzo in cui le poche parole pronunciate dal cantante in italiano venivano regolarmente sottolineate dalle ovazioni del pubblico. Poi quando Phil, oltre a proporre le sue eccellenti qualità canore, ha cominciato a dimostrare anche la sua grande abilità di musicista cimentandosi solo soletto alla tastiera (A groovy kind of love), il pubblico (soprattutto più giovane) ha iniziato a migrare sotto il palco come in tutti i concerti che si rispettino (dando un po' di lavoro anche agli addetti della security). L'apoteosi però si è raggiunta quando, senza che il pubblico si accorgesse di nulla (l'unica luce sul palco era un occhio di bue puntato su Phil), è apparsa una seconda batteria utilizzata dal nostro per una grandissima interpretazione di In the air tonight. Da qui alla fine il concerto è stato letteralmente fantastico con tutto il pubblico che cantava ed i classici accendini a sottolineare le canzoni più romantiche fino allo scoppiettante finale sulle note di Sussudio. Dopo i consueti bis il pubblico che gremiva il Forum in ogni ordine di posti si è avviato verso casa sicuramente soddisfatto dalle oltre tre ore di spettacolo offerte dall'ex Genesis. Da sottolineare il fatto che, come nel caso del tour precedente, si è svolta una raccolta di fondi per i senzatetto.

Manuel Auletta

HUEY LEWIS

Intervista

In occasione dell'uscita del nuovo album del grande autore americano - interamente composto da cover di autori famosi e meno famosi, rigorosamente legati al mondo della musica nera - abbiamo avuto l'opportunità di intervistarlo per voi: sentiamo come ci racconta le proprie esperienze di cantante:

Domanda: partiamo con il nuovo disco. Perché fare un disco di cover, quando mezzo mondo cerca di imitare te?

Risposta: onestamente, è stata un'idea del mio manager. Lui ha sempre queste idee brillanti, che poi si rivelano vincenti. Ormai abbiamo rinunciato a chiedergli da dove le prenda.

D: e come avete scelto le canzoni? Ce ne saranno state tantissime che avreste voluto fare...

R: inizialmente pensavamo solo di inserire canzoni sconosciute. Poi però è nata una sorta di sfida: vedi, difficilmente chi fa una cover riesce a ricreare l'atmosfera originale. Molte canzoni famose sono state ormai deturpate all'inverosimile, e noi volevamo cercare di riproporne il vero spirito. Ad esempio, abbiamo usato strumenti e tecniche di registrazione dell'epoca...

D: e che sensazione vi ha dato tornare indietro nel tempo?

R: è stato veramente grandioso. Le tecniche di riproduzione di quegli anni potevano portare risultati stupefacenti. Quando ci siamo riascoltati, siamo rimasti molto colpiti dal lavoro. Il fatto è che noi siamo una band da live, e ascoltando questo disco sembra di sentire un concerto.

D: a proposito di tempi passati, pensi che la musica fosse migliore quando voi avete iniziato a suonare?

R: beh, no, non esattamente. Il fatto è che, una volta, ti capitava di sentire una canzone buona, valida sia per il testo che per la musica. Oggi o trovi buoni testi o trovi buona musica. Allora c'era una persona che scriveva le parole, una che metteva giù la melodia, una che arrangiava le due cose insieme, e un'altra ancora che poi cantava. Adesso fa tutto una persona sola, e non può certo fare un lavoro altrettanto buono.

Sì, penso che la musica fosse migliore una volta.

D: è per questo che mantieni sempre la stessa formazione?

R: sì, esatto. Ognuno di noi è bravo a fare qualcosa. La musica è il prodotto del nostro lavoro. Io ricevo sempre più meriti - e più colpe - di quanti me ne spettino realmente.

D: sono già pronti i video?

R: no! Li faremo, perché la casa discografica li vuole, ma noi siamo contrari ai video. Si era arrivati a un punto in cui la gente guardava le immagini, e la musica faceva solo da sottofondo. Noi scriviamo canzoni, vogliamo che la gente le ascolti e ci rifletta, non che subisca passivamente le immagini della clip! Comunque, il video verrà realizzato con i pezzi di alcuni concerti che abbiamo registrato.

D: chiudiamo con una domanda che non ha niente a che fare con la musica... cosa ne pensate dei mondiali di calcio in USA?

R: beh, vedi, onestamente il calcio non ha mai avuto presa da noi, e questo per un semplice motivo: non c'è lo spazio per inserire le pubblicità. Nessuna televisione ha interesse a trasmetterlo, perché non riuscirebbe a ricavare abbastanza dagli sponsor. Si tratta solo di una regola di mercato ma... beh... non c'è un grande interesse!

Con questo è tutto, non vi resta, quindi, che ascoltare le note del nuovo disco di Huey Lewis and the News. Buon divertimento!

Andrea Fattori

MR. BIG

PALASESTO MILANO 28/4/94

Che bello! Dopo che MAO si era prontamente arraffato i biglietti del concerto di novembre degli Aerosmith (con annessi, appunto, i Mr. Big) non pensavo più di riuscire a vedere in azione il quartetto americano. E invece (potere della Barley Arts) il 28 aprile, nel luogo in cui si consuma periodicamente l'assassinio dell'acustica (mi riferisco al Palasesto), sono riuscito a gustarmi uno dei concerti più scatenati che mi sia mai capitato di vedere. Ma partiamo dal principio: perso puntualmente, causa contrattempi con l'accredito stampa, il gruppo di supporter dei Sinners, ho peró fatto a tempo a presenziare alla grandiosa entrata in scena di Sheehan, Torpey, Gilbert e Martin sulle note di Colorado Bulldog, fast-paced hard blues che ha visto lo straordinario Billy Sheehan, con un capellozzo da cowboy in testa, strappare le corde del suo basso e Paul Gilbert intrecciare riff su una chitarra frangiata. Caricata a puntino la platea con Price you gotta pay (dal riff rimilerrimo a Let me entertain you dei Queen) e con l'armonica Green-tinted sixties mind, i quattro sono subito riusciti a mostrare le loro capacitá con Eric Martin che strillava a squarciagola stupendo tutti quelli che lo credevano un semplice blues-man (me compreso...), con Billy che faceva letteralmente roteare il suo basso e con Pat Torpey e Paul Gilbert che ce la mettevano tutta nel picchiare sulla batteria e nel partorire accordi duri. Dopo questo attacco particolarmente veloce e potente, i Mr. Big hanno proseguito suonando quasi tutti i pezzi dei due album piú recenti e alternando ballate come To be with you, Promise her the moon, Wild world, lenti struggenti come Just take my heart e pezzi tirati come la vecchia Addicted to that rush e la speed Daddy, brother, lover and little boy per quasi due ore, incendiando spesso (e volentieri) il pubblico con un'ottimo riarrangiamento di tutti i brani. Particolarmente interessanti i tre assoli di Billy Sheehan (troppo confuso e troppo poco tecnico per un esponente della Bass Academy degli USA), di Paul Gilbert e di Pat Torpey (che, mentre seviziava tom, charleston e rullante, si é divertito a cantare Yesterday dei Beatles). Sinceramente devo dire che non hanno fatto nulla di incredibile, ma quello che hanno fatto lo hanno fatto molto bene: bello, peccato per l'acustica e i pochi voli pindarici che era giusto aspettarci da veterani come loro. Alla prossima (spero con un bel concerto dei Pantera o dei Queensrÿche).

Andy Orchesi

SARANNO FAMOSI....

Ve ne sarete certamente accorti: da qualche mese abbiamo deciso di riservare all'interno della rubrica uno spazio dedicato ai più recenti fermenti musicali italiani. La nostra attenzione si rivolge in modo particolare agli artisti che sono stati capaci di rinnovare la musica nostrana, muovendosi sul fronte del rock, del rap e in generale di tutte quelle sonorità finora estranee alla nostra tradizione melodica. NEGRITA e CLAN DESTINO, ad esempio, due nuove e potentissime rock band, hanno riscosso un buon successo sin dal primo album, suscitando grande curiosità. Altri gruppi che, a torto, vengono definiti "nuovi" sono invece attivi già dalla metà degli anni '80 ma solo da poco sono noti anche al grande pubblico: parliamo di RITMO TRIBALE, TIMORIA, RATS, BETELGEUSE, SETTORE OUT, per citarne alcuni.

La musica degli anni '90 non è più intesa solo come momento di puro svago, ma, grazie a testi ricchi di contenuti e socialmente "impegnati", può essere considerata anche come un'occasione per riflettere, protestare, esprimere idee divertendosi. Lo abbiamo verificato ad Aprile, quando Settore Out, Betelgeuse, Pino Scotto e altri hanno dato vita ad un concerto contro il razzismo organizzato con la collaborazione dell'Arci di Milano. Grande infatti è lo spirito di collaborazione che accomuna questi gruppi e che li porta spesso a riunirsi in produzioni discografiche e iniziative a sostegno di cause umanitarie. Molte altre valide band rappresentano egregiamente il disagio sociale vissuto dai giovani: BISCA, FRANKIE HIGH NRG, ALMA MEGRETTA, nati nei centri autogestiti, sono i portavoce più conosciuti di questo dissenso generazionale. Intolleranza e diritti negati: a difesa di tutto ciò si schierano in modo particolare i napoletani 99 POSSE (in tour questa estate), il cui rap partenopeo è riuscito a superare i limiti dei centri sociali raggiungendo un successo di proporzioni nazionali con "Curre Curre Guaglió" e "Napoli", inclusi nella colonna sonora del film "Sud" di Gabriele Salvatores. Insomma, c'è veramente aria di cambiamento e tutto ciò non può che giovare alla nostra musica, succube per troppo tempo di un' "esterofilia" che solo oggi riesce a fronteggiare dignitosamente grazie ad artisti che nulla hanno da invidiare ai colleghi stranieri. Con questo breve articolo ho cercato di darvi un'idea di quanto offerto dal fertile panorama musicale odierno: sperando di esserci riuscita, vi lascio con la promessa di tenervi costantemente aggiornati sulle relative novità. Alla prossima, dunque!

Roberta Zampieri

(Si ringrazia Andrea Perrone per la gentile collaborazione).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRETENDERS

"Last of the Independents": è questo il titolo del nuovo album dei Pretenders, da anni protagonisti della scena rock europea. "Chrissie Hynde e la sua band" hanno presentato il proprio ultimo disco come uno dei loro più grandi capolavori, e nessuno si è sentito di smentirli. All'interno dell'album si trova anche il singolo "I'll Stand by You", già protagonista del mercato inglese ed europeo.

LADRI DI BICICLETTE

Negli ultimi cinque anni, i Ladri di Biciclette sono diventati famosissimi, hanno scalato le classifiche italiane e si sono scavati una propria nicchia musicale, con un genere nero, che mischia blues, funky, soul e jazz al rock nostrano, e una continua serie di riferimenti al fantastico mondo del cinema. Per questo nuovo album, intitolato TRE , ai membri storici del gruppo si sono affiancati nuovi elementi e i testi sono stati scritti in collaborazione da tutti i componenti del gruppo. Risultato? Una musica che, pur conservando l'impronta data da Paolo Belli, si stacca leggermente dai vecchi Ladri di Biciclette, forse guardando più al rock che non all'anima nera della musica.

RATS

Belli e Dannati... che siano dannati nessuno vuole metterlo indubbio, ma è la bellezza dei topi (Rats) a lasciarci un attimo confusi. Quello che comunque non lascia dubbi è la loro musica: dura, diretta, senza giri di parole. Belli e Dannati si apre con un'accusa - o un avvertimento - rapido, secco, preciso: in 48 secondi i tre membri del gruppo (Wilko, Romi e Lor) urlano "Mettete Giù le Mani dall'Italia". Da questo punto i testi vagano, a toccare gli argomenti più vari, ma dai quali traspare sempre una profonda insofferenza per la società di oggi e la sua perdita i valori: alle accuse si sostituiscono canzoni quasi d'amore, confessioni, rapide occhiate al mondo, per poi finire di nuovo con l'accusa e la rabbia di un mondo dove è difficile rintracciare dei valori.

THE SYMBOL

Alcuni di voi si chiederanno chi possa essere questo misterioso "Symbol"; in realtà stiamo parlando di uno dei più famosi autori degli ultimi dieci anni, che recentemente ha deciso di abbandonare il proprio vecchio pseudonimo e - invece di acquisirne uno nuovo - ha semplicemente adottato un simbolo come segno di riconoscimento. Si tratta di Prince, vero e proprio principe (o re, a detta di molti) della musica. The Beautiful Experience, recentemente uscito dopo il travolgente successo di "The Most Beautiful Girl in the World", non è un vero e proprio album, ma piuttosto un mini Lp (sette canzoni per meno di 40 minuti di musica) all'interno del quale si trovano arrangiamenti e riadattamenti del celebre singolo, accompagnati da alcuni nuovi brani. Vi consiglio caldamente di acquistarlo (sempre che riusciate a spiegare al commesso quale disco volete...).

UMBERTO TOZZI

Equivocando, recita la copertina del disco, appena al di sopra di una foto di Umberto Tozzi; ma, in realtà, quando si parla di un autore del suo calibro, c'è poco da equivocare. Senza dubbio uno dei più prolifici e conosciuti autori italiani, Tozzi gode di un grandissimo rispetto in tutta Europa, dove più volte è arrivato a occupare posizioni di rilievo nelle classifiche musicali. Anche questo nuovo disco, Equivocando appunto, sembra possedere tutte le carte in regole per accomodarsi tranquillamente in vetta alle classifiche, restandoci per un po' di tempo. Come al solito la voce del cantante suscita forti emozioni, mescolando sapientemente decisione e dolcezza, mentre i testi vagano in storie d'amore e di passione, indagando i sentimenti umani.
Un nuovo disco di Umberto Tozzi: basta dire questo!

ALISON LIMERICK

Il debutto ufficiale di Alison è avvenuto nel 1991, con lo strepitoso successo del singolo "Where Loves Live", divenuto poi il brano trainante dell'album "And Still I Rise" (titolo tratto da un romanzo di Maya Angelou), uscito a un anno di distanza. "With a Twist" è il nome di questo secondo album, con il quale la Limerick coglie l'occasione per raffinare il proprio stile, rendere ancora più travolgente il ritmo e dare maggiore spazio alla propria suadente voce.

BASIA

La più dolce delle illusioni - "The Sweetest Illusion" : terzo e ultimo (in ordine di tempo) disco da solista della bravissima Basia, cantante polacca che ha inizialmente conosciuto il successo come voce dei Matt Bianco. Le musiche, come sempre, sono melodiose e ricercate, con una densa atmosfera latina che viene tagliata dalla calda voce dell'artista. Rispetto ai lavori precedenti, Basia ha cercato di proporre qualcosa di nuovo e di trovare una musica più elaborata e "vera", rinunciando per prima cosa all'utilizzo della batteria elettronica e registrando in presa diretta.

PAT METHENY

Il grande chitarrista si dedica a un esperimento su cui medita da tempo: un disco di sola chitarra, senza quella che Pat definisce "la tirannia dei bassi e delle batterie". Senza alcun dubbio si tratta di un album incredibilmente particolare, dove la chitarra abbandona gli schemi classici di accordi, arpeggi e assoli per lanciarsi in un vero e proprio urlo continuo. Zero Tolerance for Silence, con i suoi diciotto minuti di ininterrotta e a-melodica introduzione, è un disco riservato solo a pochi eletti. Consiglio di ascoltarlo prima di prenderlo.

JON ANDERSON

Deseo, nuovo album di Jon Anderson, un'opera tutta dedicata alla musica latina che nasce originariamente alcuni anni fa, quando Jon trascorre un breve periodo di tempo in compagnia di amici uruguaiani e messicani, dai quali apprende molto su questo genere musicale E così prende vita Deseo, che unisce ritmi e suoni esotici alla maestria di un professionista e sperimentatore come Jon Anderson: se vi piace il genere, melodioso, ritmato e dolce, questo è un disco d'eccezione.

MICHELE ZARRILLO

Cinque Giorni; Il Canto del Mare; Chiedi la Luna; Maddalena; Perdono... dieci canzoni d'amore, dolci e tragiche, d'introspezione, uno sguardo alle problematiche e alla morale della società: questo è "Come Uomo tra gli Uomini", il nuovo album di Michele Zarrillo. La grande voce di Zarrillo trasmette i sentimenti del cantante, ma senza mai risultare noiosa o fastidiosa, senza raggiungere eccessi inutili. Indubbiamente una delle cose migliori che siano uscite dall'ultimo festival di San Remo.

EDOARDO BENNATO

I più fedeli fan del grandissimo cantautore napoletano erano forse rimasti delusi, alla fine degli anni '80, quando la sua carica aggressiva e accusatoria sembrava essersi spenta in Abbi Dubbi e Un'Estate Italiana, sicuramente grandi successi di vendite, ma anni luce distanti da Sono solo Canzonette e Burattino Senza Fili. SeSon Rose Fioriranno, nato dopo una lunghissima "gestazione" ripropone quello spirito che ha fatto di Bennato un grande della canzone italiana. Rock, blues e twist accompagnano, con note melodiose e forti, parole dedicate alla politica, all'attualità, alla società, con le accuse pungenti e dirette di un cantante che non si è mai tirato indietro. Un grande ritorno, che riconferma l'impegno di Bennato e il suo amore per la musica.

JIMI HENDRIX

Un mito, uno dei padri fondatori della musica moderna, IL chitarrista che, con i propri eccessi e la propria sensibilità, ha segnato un'epoca.
": blues", recentemente distribuito dalla PolyGram, contiene una serie di ben 11 brani inediti del grande Jimi Hendrix, tutti rimasterizzati e resi ascoltabili grazie all'utilizzo delle tecnologie più avanzate.
Se già apprezzate il grande mago della chitarra, non potete perdere l'occasione di ascoltare 11 suoi brani inediti; se invece non lo conoscete ancora, questa è l'occasione migliore per farlo, soprattutto considerando che il disco contiene l'intera storia dell'immortale Jimi.

Andrea Fattori

CONCERTI DI GIUGNO

Milano Concerti (Tel. 02/48706097) affronta un impegnativo mese di Giugno proponendo artisti internazionali già affermati o in attesa della definitiva consacrazione:
NICK CAVE
1/6 - Milano - Palasesto
DAVID BYRNE
3/6 - Milano - Teatro Nazionale
BJORK
9/6 - Milano - City Square
BRAND NEW HEAVIES
12/6 - Milano - Rolling Stone
13/6 - Imola - La Rocca
DEEP PURPLE
21/6 - Lonigo (VI)
22/6 - Genova

Attenzione: il previsto concerto di David Lee Roth (Milano, Palalido 20/6/94) non avrà luogo in quanto la tournée europea è stata annullata. Il rimborso dei biglietti può essere richiesto presso le prevendite dove gli stessi sono stati acquistati entro e non oltre il 25/6/94.

Prima Pagina (Tel. 02/70101172) prosegue invece la promozione del tour di GERARDINA TROVATO (ospite ANDREA BOCELLI). Eccovi le date:
2/6 - Roma - Teatro Sistina
4/6 - Campione I. - Salone Feste Casinò
5/6 - Pecognaga (MN) - Piazza

Parole & Dintorni (Tel. 02/67071337) si occupa delle "nuove leve". Da non perdere gli appuntamenti con:
GALLIANO
7/6 - Milano - Rolling Stone
9/6 - Nanantola (MO) - Vox Club
THE CREEPS
9/6 - S.Colombano (MI) - Canguro

Moltissime le date della tournée dei mitici RITMO TRIBALE che ci accompagneranno per buona parte dell'estate. Come già più volte ribadito, il nostro suggerimento è quello di non perdere l'occasione di assistere a un loro concerto: la carica e l'energia dei "tribali" vi conquisterà!
3/6 - Ghedi (BS) - TNT
4/6 - Mazzo di Rho (MI) - Area Molinello
9/6 - Mezzago (MI) - Bloom
10/6 - Lonate Ceppino (VA) - Ponderosa Music
11/6 - Cuneo - Area Nuvolari -Libera Tribù
18/6 - Arluno (MI) - Campo Sportivo
22/6 - Budapest - Festival Latino
24/6 - Arezzo - Arezzo Wave
26/6 - Palestrina (ROMA) - Festival nel Nome del Rock
29/6 - Guarene (CN) - Officina
Per informazioni: Management - Massimo Maggioni Tel. 02/8372384 - FAN CLUB - Falange Tribale Tel. 02/57300313

Continua anche il tour dei grandi TIMORIA . Omar e compagni proseguono il loro "viaggio senza vento" per l'Italia e, nel caso transitino dalle vostre parti, il mio consiglio è quello di non mancare all'appuntamento: ne vale davvero la pena!
2/6 - Mazzo di Rho (MI) - Centro Sportivo
12/6 - Arese (MI) - Villa Litta
25/6 - Thiesi (SS) - Piazza
28/6 - Firenze - Luogo da definirsi
Per informazioni: Target Tel. 02/72000417

Un'ottima occasione per avvicinarsi al rap partenopeo dei 99 POSSE, affiancati in queste date dai BISCA, altra band "rivelazione" degli ultimi tempi. Ecco dove e quando poter assistere al loro energico concerto:
1- 2 Giugno - Guarene (CN) - Officina
Per ulteriori informazioni potete rivolgervi a: Andrea Perrone c/o ARCINOVA Milano Tel. 02/5456551

Ritorna ELIO E LE STORIE TESE, per la gioia dei nostri lettori e di tutti gli amanti del genere musical-demenziale che il mitico gruppo propone da anni con successo. Ecco dove vederlo:
03/6 - Biella
05/6 - Porto San Giorgio
08/06 - Verona
09/06 - San Marino
10/06 - Orte (VT)
11/06 Cinisello B.mo (MI)
16/06 - Felizzano (AL)

Concludiamo con i PITURA FRESKA, che portano la loro divertentissima e solare musica reggae cantata in dialetto rigorosamente veneziano, nelle seguenti città:
02/6 - Lanusei (NU) - Campo Comunale
03/6 - Cagliari - Jazzino
04/6 - Santeodoro (NU) - Campo Comunale
08/6 - Riccione - Campo Comunale
11/6 - Vicenza - Luogo da definirsi
13/6 - Nervi (GE) - Dixieland Café
15/6 - Bellinzona - Castello
16/6 - San Giuliano Mil.se (MI) - Piazza de Nicola

Ragazzi, il mese di Giugno promette bene, ma l'estate si preannuncia anche meglio! Vi rimando dunque al prossimo numero per gli aggiornamenti e nel frattempo vi auguro, come sempre, buon divertimento!

Roberta Zampieri

883 REMIX '94

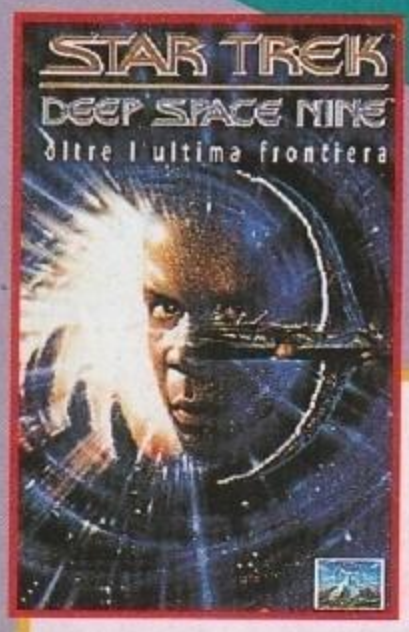
Con quest'ultima "fatica" (anche se in realtà non sembrano aver partecipato poi molto) gli 883 confermano la loro recente inclinazione dance grazie soprattutto all'aiuto dei DJ più famosi del panorama commerciale italiano. Questo Remix '94 infatti è composto quasi interamente da loro pezzi remixati per l'occasione da Molella (Nella notte), U.S.U.R.A. (Non ci spezziamo), Bliss Team e Barraca Destroy (due versioni di Come Mai). L'unico brano inedito è Chiuditi nel Cesso, un pezzo non eccelso ma che rimane in mente, soprattutto per la parte centrale decisamente azzeccata. Paradossalmente, le versioni più "deboli" sono quelle curate dalle stesse persone che si sono occupate degli arrangiamenti originali: probabilmente anche per questo genere di musica bisogna essere portati... Complessivamente un buon CD, utilissimo per le serate svagate e per chi non vuole farsi troppi problemi (comunque sia, è uno dei più "richiesti" qui in redazione - ma non lo cederò mai).

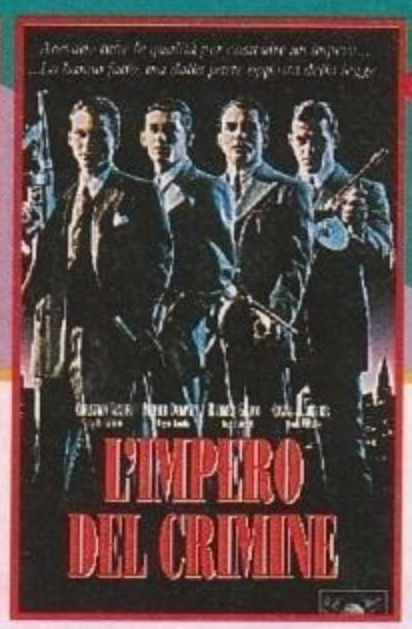
MA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie





Quando, ormai molti mesi fa, abbiamo deciso di inaugurare la rubrica dedicata al cinema, ci siamo subito posti un fondamentale problema: limitarci al grande schermo o recensire anche le videocassette? Alla fine, pensando che presto ci saremmo trovati a riparlare di film già recensiti pochi mesi prima in versione cinematografica, abbiamo deciso di lasciare perdere. Questo mese, per la gioia di tutti coloro che posseggono un videoregistratore, faremo uno strappo alla regola: preparatevi, dunque, a leggere anche un completo resoconto della migliore produzione degli ultimi sei mesi (migliore secondo noi, si intende...).
Andrea Fattori

VIDEOMANIA

Di film in videocassetta, in questi ultimi sei mesi, ne sono usciti veramente tantissimi, quindi non cercheremo di fornirvi una lista completa (quella ve la potete fare dare dal vostro noleggiatore): il nostro obiettivo è semplicemente quello di andare a prendere alcuni dei titoli più interessanti, un po' di tutti i generi, e darvi qualche suggerimento per le vostre serate in compagnia del videoregistratore. Se non viene indicato altrimenti, i film sono disponibili sia in vendita che a noleggio.

Per prima cosa una serie di notizie che renderanno felici tutti gli appassionati della fantascienza, in particolare gli appassionati di Star Trek: sono in vendita tre cofanetti, ciascuno composto da quattro cassette, che racchiudono il meglio della grande epopea di Gene Roddenberry. Il volume uno contiene i primi tre film (Star Trek; L'Ira di Khan; Alla Ricerca di Spock) e la prima parte dello speciale 25° Anniversario, il secondo gli altri film (Rotta Verso la Terra; L'Ultima Frontiera; Rotta Verso l'Ignoto) e la conclusione dello speciale, il terzo ben otto episodi della serie televisiva, scelti dallo Star Trek Italian Fan Club tra i più memorabili e significativi (Uccidere per Amore; Specchi Specchio; Il Duello; La Macchina del Giudizio Universale; Viaggio a Babel; Il Mostro dell'Oscurità; Animaletti Pericolosi; Chicago Anni '20) Naturalmente, è prevista solo la vendita dei cofanetti, ma si tratta di un acquisto obbligato per tutti i fan più fedeli.

Un'altra novità, sempre legata a Star Trek e forse ancora più clamorosa, riguarda la nuova serie televisiva, Deep Space Nine, su cui abbiamo pubblicato tempo fa un nutrito speciale: la puntata pilota sarà disponibile (solo in noleggio) a partire da questo stesso mese. Negli 88 minuti di proiezione, potrete assistere alla nascita della stazione orbitante Deep Space 9 (meglio, al suo passaggio nelle mani della Federazione), capire i motivi che spingono molti dei protagonisti, vedere un meraviglioso capitano Pickard in versione cattiva (non lo si dovrebbe perdere solo per quello) e molto altro ancora. Vale veramente la pena di vederla, soprattutto se - come speriamo - questa prima pubblicazione avrà un seguito!

Passando invece a film di altro genere, troviamo un inedito per l'Italia: L'Impero del Crimine, con Christian Slater (Lucky Luciano), Patrick Dempsey (Meyer Lansky), Richard Grieco (Bugsy Siegel) e Costas Manylor (Frank Costello), che vestono i panni di quattro amici indissolubilmente legati, destinati a prendere le redini della malavita americana.

Una commedia dai toni macabri è invece quella che ci propone il grande regista Robert Zemeckis (Ritorno al Futuro e Chi Ha Incastrato Roger Rabbit), con la partecipazione di Meryl Streep, Bruce Willis e Goldie Hawn: "La Morte ti Fa Bella" esamina come può essere la vita per degli immortali, gente destinata a vedere invecchiare antiche fiamme e amici, in una catena di eventi esilaranti e pazzi.

Restiamo ancora sui toni risibili della commedia, ma questa volta con un'impronta totalmente diversa: stiamo parlando de "Lo Sbirro, il Boss, la Bionda", con Robert De Niro, Bill Murray e Uma Thruman, la storia di un agente (De Niro) che, dopo avere salvato la vita a un boss della mala (Murray), si trova indissolubilmente legato a lui. Ma, quello che è peggio, l'agente ha anche la pessima idea di innamorarsi di una donna del gangster (Thruman). Il resto lo potete immaginare...

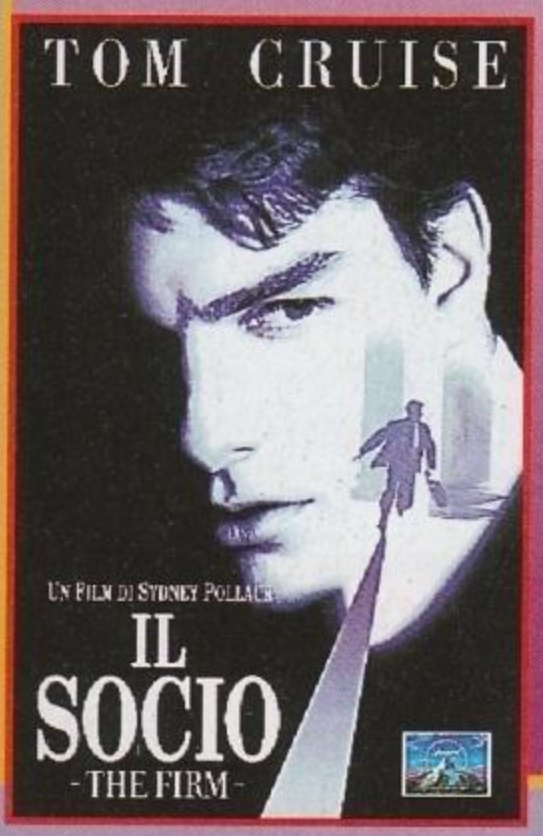
De "Il Socio" avevamo parlato già piuttosto approfonditamente all'epoca della sua uscita nelle sale cinematografiche, ma vediamo comunque di rispolverarvi la memoria: con toni molto meno umoristici, il film di Sydney Pollack ci racconta le esperienze di un giovane e intraprendente avvocato (Tom Cruise) che, dopo avere trovato un meraviglioso posto di lavoro presso uno studio di Memphis, scopre di essersi legato a doppio filo con la mafia. Con la partecipazione del grande Gene Hackman, Il Socio mette alla luce tutte la capacità di Tom Cruise che, ancora una volta, dimostra di sapere essere un ottimo attore.

Di Proposta Indecente non avevamo invece mai avuto occasione di parlare, e cogliamo quindi la palla al balzo: Robert Redford, Demi Moore e Woody Harrelson, diretti da Adrian Lyne, interpretano rispettivamente i ruoli di un ricco uomo d'affari, convinto di potere comprare tutto, una donna che diviene l'involontario oggetto di una "proposta indecente", e un marito troppo attratto dai soldi. In breve, Redford offre a Harrelson un milione di dollari per una notte di amore con sua moglie, e questi si trova a scegliere tra i soldi e il rispetto della donna che ha giurato di amare... una scelta tutt'altro che facile.

Tornando per l'ultima volta alla commedia, questa volta condita con toni demenziali e incredibilmente esilaranti, troviamo anche l'uscita di "Hot Shots 2", altro titolo già recensito a suo tempo, e senza dubbio uno dei capolavori del trio ZAZ (Zucker, Abraham, Zucker). L'oggetto principale della parodia, alla quale partecipano Valeria Golino e Charlie Sheen, è il filone avventuroso alla Rambo, ma non mancano limpidi e brillanti riferimenti a Terminator, Robin Hood e ai film di Van Damme.

Chiudiamo infine con un film che, in questi ultimi tempi, riguarda molto da vicino i videogiochi: si tratta di Dragon, a cui è ispirato l'omonimo beat'em up, e che narra la storia di Bruce Lee. Il futuro campione di arti marziali (interpretato dal figlio Jason Scott Lee), dopo essere cresciuto a Hong Kong, si trova a dovere fuggire in America in seguito a una rissa con un marinaio. Qui si dedica allo studio della filosofia e, dopo una serie di problemi più o meno gravi (risolti regolarmente a suon di calci e pugni), apre insieme alla bellissima moglie una scuola di Kung Fu. I signori del quartiere cinese di San Francisco non sono però disposti ad accettare che qualcuno insegni i loro segreti ai bianchi e a i neri, nemici storici della minoranza orientale, e in uno scontro irregolare Bruce resta seriamente ferito, forse condannato alla paralisi. Il giovane guerriero è comunque troppo testardo per arrendersi e, ripresosi dalla frattura alla schiena, comincerà a raggiungere il vero successo attraverso il cinema e la televisione. Per tutto il film ricorre una figura simbolica (tristemente nota anche ai videogiocatori): il guerriero in armatura. Si tratta di un demone, che colpisce e porta alla distruzione i figli maschi della famiglia di Bruce Lee, e che può essere esorcizzato solo sconfiggendo le proprie paure interne. In realtà è lui il vero nemico del maestro del kung fu, e solo sconfiggendolo Bruce Lee potrà finalmente essere libero.

Con questo è tutto: adesso se ne riparla tra un annetto...



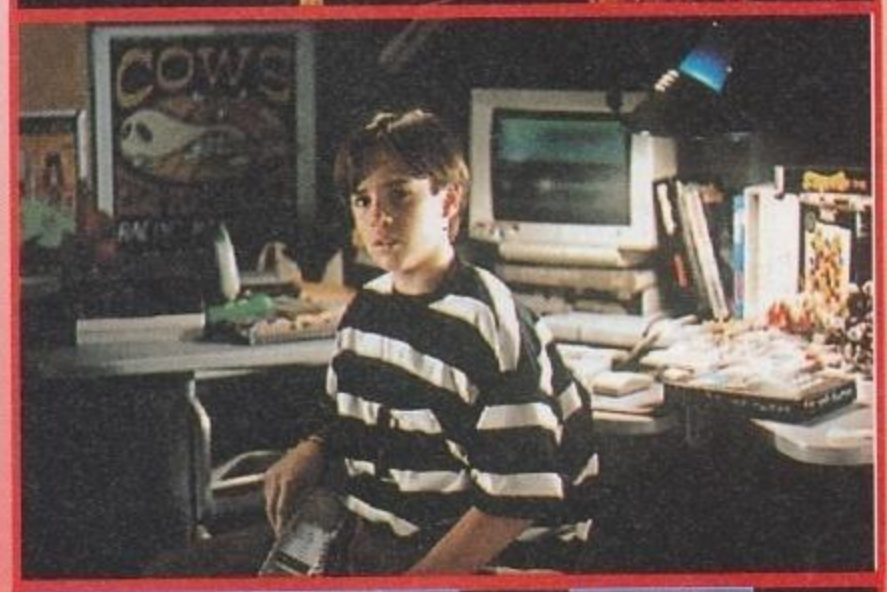
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USCITE PROSSIME VENTURE

Approfittando del fatto che abbiamo un po' di spazio da riempire, diamo un'occhiata a quello che ci attende nei prossimi mesi. Naturalmente i titoli che troverete sono ancora in lingua originale, ma comunque avremo modo di riparlare più avanti di ogni singolo film.
Due film dovrebbero ormai essere in dirittura d'arrivo, sempre che non subentrino problemi distributivi: si tratta di "The Chase" e "Greedy". Il primo vede come protagonista l'amatissimo Charlie Sheen che, nei panni di un galeotto fuggitivo, rapisce la bella Kristy Swanson (che interpreta una parrucchiera) e si dirige verso il Messico. Anche per Greedy un cast d'eccezione, con Kirk Douglas nei panni di uno stagionato riccastro, che si innamora di una ragazza consegna-pizze, e Michael J. Fox un parente che deve farlo rinsavire (chiaramente per fini ereditari).
Probabilmente più avanti arriverà anche l'attesissimo "Wolf", dove il bravissimo e terribile Jack Nicholson veste i panni di un editore morso da un lupo e che, in breve tempo, inizia ad avere alcuni problemi di... pelo e zanne. Per fortuna con lui c'è la veterinaria Michelle Pfeiffer, che cercherà di sistemare le cose.
Passando ancora più avanti nel tempo, troviamo due Western (se non l'avete capito è la nuova tendenza di Hollywood), la storia di un avvocato in erba e quella di una spia. Il primo dei western, "The Quick and the Dead", vede come protagonista la cowgirl Sharon Stone, lanciate nelle terre dell'Arizzona in cerca di vendetta contro Gene Hackman, il tutto diretto dall'ormai onnipresente Sam Raimi. Tutto diverso per Tall Tale, prodotto dalla Walt Disney, interpretato da Patrick Swaize e dal giovanissimo Nick Stahl, dove la componente comica e avventurosa prende chiaramente il sopravento. Il giovane avvocato di "Murder in the First" è invece il bravo Christian Slater, che si trova a difendere un ladruncolo (Kevin Bacon) che per reagire alle molestie dei compagni carcerati ha commesso un omicidio.
Chiudiamo infine con lo spionaggio: protagonista è un Arnold Schwarzenegger che, seguendo le più recenti tendenze del cinema, abbandona la brutalità ottusa dei suoi primi personaggi nel tentativo di guadagnare in simpatia. Il suo ruolo è quello della spia, che però agli occhi del mondo (e della disperata moglie) appare come un fanatico di computer. Saprà il nostro il muscoloso Terminator a riprendersi dal clamoroso buco nell'acqua di Last Action Hero? Vedremo...

KILLER MACHINE



Di tanto in tanto, quasi per caso, un particolare argomento balza al centro dell'attenzione di scrittori, sceneggiatori, cantanti e registi. Si tratta, solitamente, di argomenti legati alla politica, alla società o alla tecnologia. Quest'ultimo è proprio il nostro caso, ed è un caso che ci riguarda estremamente da vicino, dato che il protagonista in discussione è la Realtà Virtuale.
Di Realtà Virtuale penso che tutti abbiate sentito parlare, e che tutti voi ne abbiate un'idea piuttosto chiara. Ma, oltre alla RV esistente, sembra esserne un'altra, a cui i vari autori (dal cinema, ai romanzi, ai fumetti) cercano di dare una loro precisa connotazione: è la realtà virtuale dei libri di Gibson, dei fumetti di fantascienza, del Tagliaerbe, una realtà virtuale che interagisce con la vita materiale e che spesso e volentieri viene utilizzata per scopi tutt'altro che umanitari (forse i ladri di Gibson sono, tra tutti, quelli socialmente più accettabili).
Anche Killer Machine, naturalmente, appartiene a questo filone, e sembra rispolverare un'idea che già altre volte aveva sollazzato i produttori cinematografici: l'assassino elettronico, il killer che, per caso o per volontà propria, entra a fare parte del mondo elettronico, dal quale porta a termine i propri crimini con ancora maggiore efficacia. Il "mostro" di turno è un serial killer - e già questa è una buona premessa - che viene trasformato in un virus elettronico da un terribile incidente. In questa, forma l'uomo scopre di potere operare i propri crimini in maniera ancora più attiva e letale, ricorrendo ai mille congegni elettronici sparsi per qualunque casa del mondo civile. Il fatto che, in realtà, un frullatore non sia solitamente attaccato in rete con un computer non sembra avere particolarmente scosso il regista, che più che sul realismo ha puntato sulla suspance e sugli effetti speciali, due traguardi che sono indubbiamente stati raggiunti con ottimi risultati.
Per gli effetti speciali, realizzati dalla VIFX di Richard Hollander, si è ricorsi a una versione iconografica della Realtà Virtuale, con la visione da parte dell'assassino all'interno del mondo delle macchine e gli impulsi elettromagnetici tradotti in immagini.
Dal punto di vista "umano", invece, troviamo Karen Allen (I Predatori dell'Arca Perduta) nei panni della vittima che non vuole saperne di farsi uccidere, Chris Mulkey (Twin Peaks) come tecnico specializzato e salvatore di turno e il giovane Wil Horneff quale figlio della Allen. Ottime referenze anche per la regista, Rachel Talalay, alla quale si deve il sesto (ed erroneamente presunto ultimo) capitolo della saga del simpatico Freddy Krueger, un film che, se anche non ha riscosso il totale consenso del pubblico, ha dimostrato la capacità di Rachel nel creare scene ad alta tensione.
Se non avete intenzione di passare tutto il film ripetendo: "Ehi, ma in realtà non si può assolutamente fare niente di simile con la Realtà Virtuale" o cose del genere, e se amate un buon thriller con degli ottimi effetti speciali, andate a vederlo.

LA TROVIAMO A BEVERLY HILLS

Una divertente commedia diretta da John Whitesell, che firma il debutto cinematografico di Jason Priestley, divo della seguitissima serie televisiva "Beverly Hills 90210".
Un simpatico ritorno agli indimenticabili anni '60: Jason (nei panni di Roy) e i suoi due compagni, dopo tanti indugi, decidono di realizzare il sogno della loro vita... recarsi a Hollywood per incontrare l'affascinante ed esuberante Marilyn Monroe e ottenere un appuntamento con lei!
Valentina Castellani

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER WORK

AMIGA 1200 Kit DYNAMITE (2 GIOCHI + 3 PROGRAMMI) £. 699.000 (IVA Compresa)
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 250 MB £. 1.399.000 (IVA Compresa)
AMIGA 1200 Kit DYNAMITE + HARD-DISK 340 MB £. 1.599.000 (IVA Compresa)

UNICA SEDE:
Via Rivoli, 38 / A
10043 ORBASSANO (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax 011 / 903.46.48

- VENDITA PER CORRISPONDENZA
- SPEDIZIONI A DOMICILIO A MEZZO CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO.

Per motivi di spazio non sono elencati tutti i titoli disponibili.

MS-DOS	Prezzo £.
ALONE IN THE DARK 2	130.000
AUTOROUTE EUROPA (WIN)	180.000
AUTOROUTE ITALIA (WIN)	180.000
DAY OF TENTACLE	119.900
FRONTIER ELITE II	89.900
IN EXTREMIS	99.900
INDY CAR RACING	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	105.000
JURASSIC PARK	72.000
LEISURE SUIT LARRY 5	89.900
MORTAL KOMBAT	72.000
SAM & MAX ITA	119.900
TFX	105.000
CD - ROM	**Prezzo £**
CD EROTICI Telefonare	89.000
CD SHAREWARE	Telefonare
Corso di Inglese di base	140.000
JURASSIC PARK	72.000
MAD DOG MC CREE	99.000
MICROCOSM	139.000
REBEL ASSAULT	139.000

AMIGA	Prezzo £.
AMITOTO (Totocalcio)	54.000
BODY BLOWS GALACTIC	72.000
BURNING RUBBER (A1200)	63.000
CANNON FODDER	63.000
CHAMPIONSHIP MANAGER '94 (ITA)	63.000
CHAOS ENGINE	63.000
FORMULA 1	54.000
GUNSHIP 2000	99.000
JURASSIC PARK	54.000
LAMBORGHINI American Chal.	54.000
LIBERATION CAPTIVE	72.000
MORTAL KOMBAT	63.000
NAUGHTY ONES	63.000
RETEE 2!	54.000
SIMON THE SORCERER	81.000
SOCCER KID	54.000
TETRIS + 7 COLOURS	54.000
TORNADO	81.000
TUBE WARRIORS	63.000
TURNING POINTS	72.000
WINTER OLYMPICS	81.000

SUPER OFFERTE *(Prezzi IVA compresa)*

SOUND BLASTER PRO II DELUXE	£. 225.000
SOUND BLASTER 16 BIT NO ASP	£. 391.000
SOUND BLASTER 16 BIT ASP	£. 475.000
SCHEDA PC SOUND	£. 69.000
ADLIB + 2 CASSE + CUFFIA + 2 GIOCHI	£. 159.000
JOYSTICK INFRAROSSI AMIGA	£. 44.000
AMIGA 600	£. 449.000
AMIGA CD 32	**£. 650.000**
MONITOR COMMODORE 1084S	£. 429.000
MONITOR COMMODORE 1942	£. 745.000
TV TUNER CON TELECOMANDO	£. 179.000

CD FUN CLUB by MegaByte Informatica

GIOCHI

TUTTE LE ULTIME NOVITA' ALCUNI ESEMPI

WHO SHOT JOHONNY ROCK
(MAD DOG MCREE II) ... £ 154.000
CONSPIRACY ... £ 135.000
GABRIEL KNIGHT ... £ 68.000
RETURN TO ZORK ... £ 64.000
F-15 III STRIKE EAGLE ... £ 64.000
TORNADO ... £ 70.000
MICROCOSIM ... £ Telefon.

TELEFONA PER AGGIORNAMENTI
RICHIEDI CATALOGO COMPLETO

SHAREWARE

1001 UTILITIES ... £ 20.000
CICA MICROSOFT ... £ 30.000
DR. WINDOWS II ... £ 27.000
NIGHT OWL II ... £ 87.000
PC SIG 13 ... £ 51.000
PC SIG WORLD WIND ... £ 37.000
PHOENIX VERSION 4.0 ... £ 32.000
SHAREWARE 1993 ... £ 47.000
SHAREWARE OVERLOAD TRIO 3CD ... £ 44.000
SHAREWARE STUDIO III ... £ 27.000
SHAREWARE STUDIO IV ... £ Telefon.
SO MUCH MODEM MADNESS ... £ 57.000
SO MUCH SHAREWARE V.3 ... £ 47.000
SUPER CD III ... £ 23.000
SUPER GAMES FOR WINDOWS 2 ... £ 17.000
THE COMPANION FOR WINDOWS ... £ 37.000
THE HOUSE OF GAMES ... £ 20.000
THE WINDOWS MASTER ... £ 35.000
THE WINDOWS COLLECTION ... £ 29.000
TOTAL SHAREWARE ... £ 27.000
WINDOWARE ... £ 23.000
WINDOWS 1993 ... £ 44.000
WINDOWS SHAREW. GOLD V.3 ... £ 38.000
WINPLATINUM ... £ 29.000
WINPLATINUM GAMES ... £ 26.000

EDUCATION

APOLLO SPACE SERIES ... £ 67.000
ASTROLOGY SOURCE ... £ 148.000
BEYOND THE WALL OF STAR ... £ 44.000
DISTANT SUNS ... £ 235.000
MUMERS OF EARTH ... £ 127.000
OUR SOLAR SYSTEM ... £ 25.000
REACHING THE STARS AND BEYOND ... £ 54.000
UFO FOR WINDOWS ... £ 104.000
UFO FOR DOS ... £ 72.000
VISION OF SATURN ... £ 34.000

CLIP ART

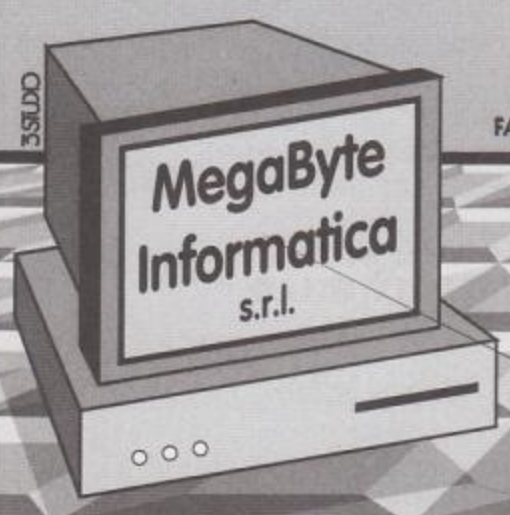
TUTTA LA SERIE COREL PHOTO CD
alcuni esempi:

COREL PHOTO CD PORSHE RAICING ... £ 64.000
COREL PHOTO CD SUNRISE & SUNSET ... £ 64.000
COREL PHOTO CD CARRIBEAN ... £ 64.000
COREL PHOTO CD EGYPT ... £ 64.000

A CHI ACQUISTA UN COREL PHOTO CD LA POSSIBILITA' DI ACQUISTARE COREL DRAW 3.1 a £ 150.000

VIDEO FOR WINDOWS ... £ 84.000
VIRTUAL 3D ... £ 47.000
VIRTUAL REALITY STARTER KIT ... £ 126.000

FANTASTICHE OFFERTE AI NOSTRI SOCI. L'ISCRIZIONE AL CD FUN CLUB É GRATUITA ED AUTOMATICA ALLA RICHIESTA DEL CATALOGO COMPLETO



Via XXVIII Luglio, 59 - Borgo M.
47031 Repubblica di San Marino
Tel. e Fax 0549/906768

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO OVUNQUE

Per informazioni ed ordini
telefonare al 0549/901606-906768
Fax 0549/906768
Prezzi soggetti a variazioni senza preavviso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM CITY®

ENHANCED CD - ROM

PREPARATI AD AFFRONTARE TERREMOTI, ALLUVIONI, TORNADO... E IL CAPO DELLA POLIZIA JOHN P. FERGUSON.

TI SEI MAI CHIESTO CHE COSA PIACE DAVVERO AGLI ABITANTI DI SIM CITY? NON HAI MAI VOLUTO SAPERE CHE COSA PENSANO VERAMENTE DI CHI LI COMANDA?

ORA SIM CITY CD - MPC TI DA' LA POSSIBILITA' DI SCOPRIRLO!

PROGETTA E COSTRUISCI LA CITTA' DEI TUOI SOGNI, AMMINISTRALA ONESTAMENTE E NON COMMETTERE ERRORI IRREPARABILI!

MAXIS

Interplay

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO - VA
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROLOGO
NON PIU' SERENAMENTE TALENT SCOUT

Tutto sembrava troppo bello per andare avanti, il caos regna di nuovo supremo sulla redazione e la proverbiale nuvola del redattore (parente di quella dell'impiegato di fantozziana memoria) torna alla ribalta rischiando di farci saltare l'hard disk con la complicità di Windows... il virus più grosso del mondo.
Per quello che riguarda invece il Talent Scout, questo mese siamo tornati alla grande con sei, dico sei, pagine complessive (per le quali dobbiamo ringraziare tutti voi che anche in Abacus avete fatto sentire la vostra voce... voce che è giunta anche all'altissimo shogun caporedattorialmagistraleglobale MAX).
Non perdiamo tempo quindi... Show Must Go On.

MODULI + SLIDESHOW
di Milanello Fabrizio

I bei moduli di una volta, quelli fatti senza aggiunta di additivi o coloranti... forse mi son lasciato prendere un po' la mano, meglio tornare a noi. Bisogna farti i complimenti caro Fabrizio, non ti manca proprio una certa maestria nel comporre moduli con il Protracker, ma una cosa mi ha colpito più di tutto, gli stili. Infatti non ti sei limitato a realizzare musiche di un solo genere (come spesso fanno altri), ma hai esteso le tue capacità a pezzi di musica new age, techno, classici, ottenendo ottimi risultati su tutti i fronti. Tra i migliori, State of the Art Remix (quasi irriconoscibile rispetto alla versione originale), Nuova, N.P.Dance Remix e la bellissima B59. Pochi sono i consigli, se mai cerca di renderli un po' più brevi e magari maggiormente incisivi. Invece per quanto riguarda lo slide-show il discorso è diverso, la grafica riprende abbastanza fedelmente lo stile dei fumetti di Jacovitti, ma sinceramente mi è sembrata un po' troppo semplice soprattutto nei fondali. Cerca di migliorarli e magari prova a spedirci qualcosa di più definitivo, possibilmente che si muova (Si, insomma... basta che respiri NdBDM).

GRAVE SPIN
di Silvio Mason

Classico giochino della Slot Machine, che non offre proprio niente di nuovo. Per quanto riguarda il concept, beh, è evidente che non si tratta della cosa più originale del mondo, inoltre se ad un gioco del genere associ una grafica ampiamente rivedibile (ad es. i rulli con i simboli non girano, ma si limitano ad apparire), non ne rimane poi molto, non ti sembra? Buttati su qualcosa di originale, oppure se vuoi realizzare dei classici rendili graficamente piacevoli, nel PD ci sono moltissimi esempi, basta prendere Deluxe Galaga o Deluxe Pacman, versioni "abarth" di quei famosissimi giochi.

PER UNA "ELLE"...

Il mese scorso abbiamo recensito in questa rubrica due fantastici moduli realizzati da Daino Francesco... in verità si chiamava Laino Francesco (ci siamo stati mezz'ora a interpretare la prima lettere della tua firma, proprio non si leggeva!) e questo disguido sul nome gli ha procurato qualche grattacapo con i suoi amici, che non credevano ad una sua apparizione sul TS. Adesso che tutto è chiaro, non ci resta che aspettare i tuoi futuri moduli.

IT CAN'T BE DONE
by Ram Jam

Per la prima volta all'interno del Talent Scout appare un demo VERO! Effettivamente sarebbe la seconda se contiamo il grandissimo World of Manga, ma lì si trattava di uno slideshow, mentre qui siamo di fronte a qualcosa di completamente diverso.
Naturalmente non si tratta di un'apparizione voluta dai Ram Jam (o forse sì?), ma abbiamo voluto segnalare a modo nostro una demo che riporta la scena (in pratica le demo, i coders, i grafici etc.) italiana alla ribalta, dopo anni di inoperatività.
Ci dispiace dirvi che il vostro "angolo della scena" è davvero complicato da inserire su TGM e questo accade principalmente per motivi di spazio; il problema prioritario è che i vostri articoli occupano in media una decina di k, il che vuol dire riempire due pagine fitte di testo che andrebbero a "rubare" spazio, quando già ce n'è davvero poco (comunque a questo punto sarebbe meglio sentirci a voce).
Ma torniamo alla demo, la quale occupa ben due dischetti ed è solo ed esclusivamente per A1200, infatti non funziono neanche su un A4000/030 (ahi ahi!).
Il demo di apre con un'animazione digitalizzata altamente compressa (sullo stile di 242, per chi la conoscesse) veramente ben realizzata, poi ci viene mostrato un simil-poligono a sei facce con tanto di brush-mapping e animazioni cicliche niente male (forse un po' pixellose, ma del resto su Amy bisogna fare i salti mortali per emulare il chunky pixel). In seguito si può ammirare un paesaggio con varie "costruzioni" poligonali con tanto di terreno e cielo realizzati sempre in brush-mapping (probabilmente utilizzando tecniche di fake-chunky, dove in pratica ogni pixel è formato da un blocco 2x2 punti), per poi arrivare ad alcune roteazioni (non so proprio quale sia il temine tecnico per descrive questo genere di effetti, perdonatemi!) carine, ma non esageratamente esaltanti.
Molto bella anche la musica e la fase finale che mostra un "rotator" veramente originale e ben programmato (complimenti al coder!). In definitiva una demo veramente bella, anche se "qualcuno" all'Abacus ha malignato dicendo che avete usato solo un genere di routine...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MODULI
di Davide Ghione

Ma che bello! Altri moduli! Prima o poi mi toccherà comprare un hard disk nuovo... scherzi a parte siamo abbastanza soddisfatto delle produzioni di Davide, anche se alcuni particolari ci hanno lasciato un po' perplesso; prima di tutto i sample non sono propriamente tra i più originali, poi alcuni moduli sono davvero troppo lunghi (ma perché avete questa assurda fissazione nel fare pezzi lunghi 50 pattern o più?) e stancano molto facilmente dopo qualche minuto di ascolto. Cerca di migliorarti, perché nel della stoffa ci

L'ANGOLO DEL CELEBROLESO!!!

Se ne parlava da mesi, ma solo adesso è divenuto realtà! Questa rubrica d'ora in poi raccoglierà le cose più assurde che ci spedirete al TS! Quindi se avete voglia di disegnare qualcosa da malati mentali (tipo il topolino di MA nella recensione di Hanna & Barbera Animation Workshop nello scorso numero)(era un autoritratto riuscitissimo, invece. NdBDM), di realizzare un modulo pieno di sample cretini, beh, avete finalmente trovato il vostro angolino.
Ad inaugurare questa simpatica iniziativa non poteva mancare Salvatore Pagano, più che un uomo direi appunto... un cerebroleso! Se ben vi ricordate Salvatore era colui che aveva battuto ogni record in fatto di virus mandati al TS, pensate che ne collezionò qualcosa come 10 su soli 5 dischetti, aggiudicandosi il titolo di Lamer Master! Ah, i tempi d'oro della "colonna infame", quanta nostalgia... ma dopo una lunga attesa il "grande" Salvatore è tornato e questa volta è venuto fino all'Abacus per portarci il suo "Paganpuffo Modulo"; naturalmente sorvoliamo sulle sconcerie che si sentono in questo modulo (da oltre mezzo mega!), vi basti sapere che solo una mente coLTorta, ehm, contorta come la sua poteva ideare una simile composizione... complimenti!

CONTO CORRENTE 1.0
di Massimiliano Fanciulli

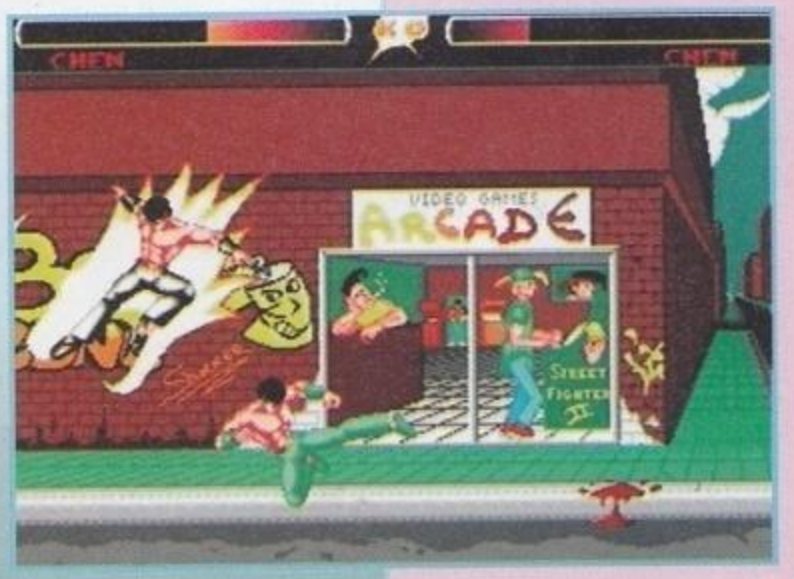
Il classico programma per calcolare il CC, peccato che sul mercato del Pubblico Dominio sia possibile trovarne a sufficienza; a dispetto di ciò la realizzazione è sicuramente di buon livello, del resto l'AmosPro ben si adatta per queste micro-produzioni.
L'unico consiglio che ti possiamo dare è quello di metterti a programmare qualcosa di maggiomente impegnativo, che sicuramente ti gratificherà molto di più.

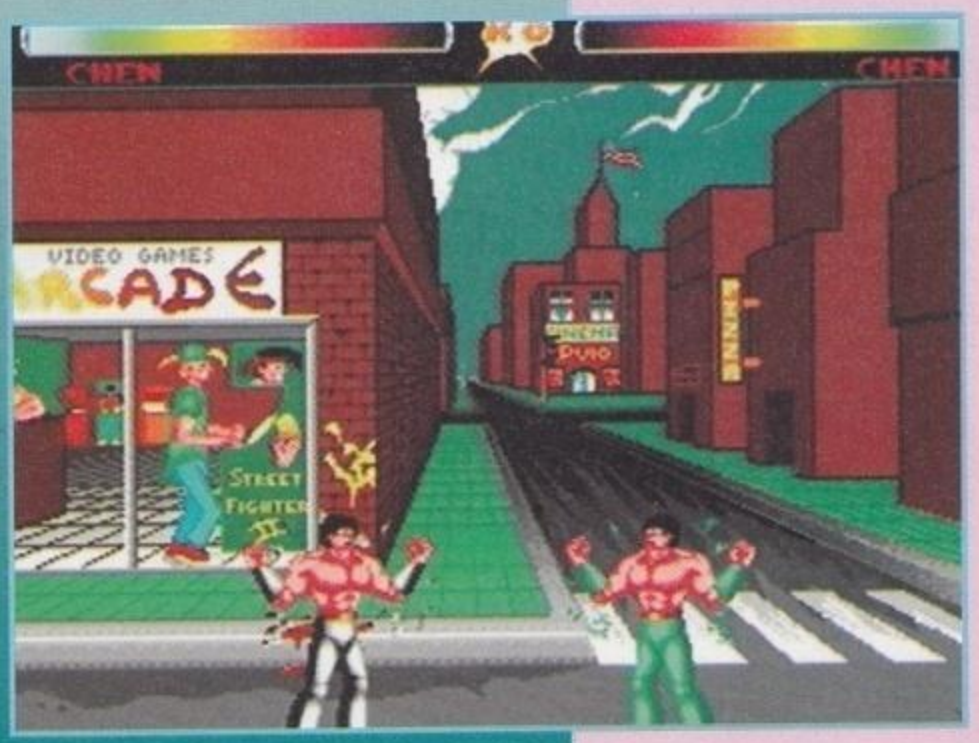
MODULI + ANIMAZIONI + VIDEOTAPE =
Bernacchia Simone

Guarda un po' chi si rivede sulle pagine del TS! Come sarebbe a dire "chi è?". Beh, sappiate che uno dei suoi amici il mese scorso ci ha spedito la bella animazione Sfigher Man (quella ve la ricordate, no?), inoltre lo stesso Simone ci aveva mandato dei moduli, tempo addietro.
Partiamo dai moduli quindi: molto carini, soprattutto a livello di originalità, da panico sia Pausiniana che Don't Hurz Me (parodia di What is Love con tanto di campionamenti "made in Simone"), mentre Life in Mondolfo rimane sicuramente la migliore, soprattutto come stile e tecnica.
Sinceramente sono un po' deluso da Powder, l'animazione non è un granché e tra l'altro sul mio A1200 la musica non è perniente sincronizzata con gli effetti (perché non provi ad usare un programma tipo il Moviesetter?).
Molto carina Delusion, già vista al BitMovie (dove si è classificata settima), una presa in giro di Non me la dai, ehm, Non è la Rai, che ha l'unico difetto di essere un po' troppo lunga (infatti alla fine della proiezione tutto il pubblico presente al Bit.Movie ha tirato un respiro di sollievo! Senza offesa, Simone!).

BRUTAL DISPLAY OF POWER
By Metal's Team

Un altro picchiaduro? Sì, ma questa volta è fatto in AmosPro! Sento già i borbottii di disappunto dei fanatici dell'Assembly, ma questa volta vi sbagliate! Al di la delle limitazioni del basic dell'Europress, questo gioco è sorprendentemente ben programmato, veloce e giocabile! Graficamente si presenta davvero bene, grafica ray-tracing per le presentazioni e musica rock pompatissima, ma è il gioco che sorprende maggiormente; i personaggi si muovono abbastanza bene, i frame di animazione sono azzeccati e le mosse speciali non sono niente male! Naturalmente qualche punto non ci ha pienamente soddisfatti, la grafica dei fondali va completamente rivista, ma la cosa più grave è la velocità di gioco, davvero troppo alta.
Le mosse non sono male, sicuramente meglio di quelle che ho visto in tanti altri giochi commerciali, ma sarebbe auspicabile implementare qualcosa di nuovo piuttosto che basarvi sui soliti "dragoni infuocati" e palle d'energia... persiste poi un problema di base, ma questo è dovuto all'AmosPro; non so se avete notato che con un solo personaggi e un solo fondale avete già occupato tre dischi, come ve la caverete quando dovrete gestirne otto di combattenti? In ogni caso, buona fortuna!





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAPHITE E RAVE ON!

by Rave Master.

Questi sono un genere di demo che fanno impazzire BDM, musica hard core techno a tutto spiano ed effetti acidissimi tanto per gradire.
Vi sarete accorti che è almeno la terza volta che i Rave Master appaiono sul TS, del tutto meritatamente del resto, dato che le loro produzioni sono tutte di altissimo livello e soprattutto dal punto di vista musicale hanno raggiunto una tecnica non comune nel padroneggiare il Protracker.
A questo punto quello che davvero vi manca è un coder, infatti le animazioni cicliche che avete adottato in Graphite, benché ottimamente realizzate (complimenti al grafico) non sono sufficienti per un VERO demo.
Comunque abbiamo visto che all'Abacus avete preso contatti con un ragazzo degli Skandal (un gruppo italiano molto famoso per la loro intro, "tangentopoli"), speriamo ne venga fuori qualcosa di positivo, noi siamo molto fiduciosi!

PROJECT-X PC E DEMO BEAST REMIX AMIGA

di Pafumi Giovanni e Dario Sciacca

Project X per PC?, ma dove l'ho già sentito questo nome? Ma certo, il gioco del Team17!
Giovanni ha ben pensato di realizzare una versione spudoratamente copiata del suddetto gioco e i risultati, dobbiamo dire la verità, non sono niente male: certo c'è ancora molto da fare, lo sprite principale dovrebbe essere un po' meno tozzo, la velocità dovrebbe essere ottimizzata e, a mio parere, anche la difficoltà ha bisogno di un aggiustatina. Ora, visto che il Team 17 ha già avviato la conversione, perché non realizzate, con le medesime routine, un gioco tutto vostro??? Noi aspettiamo!!!
Per quanto riguarda il demo di Beast c'è poco da dire, la grafica era quella dell'omonimo gioco, ma il codice è stato sviluppato da Dario Sciacca: complessivamente un buon lavoro, ma ormai di scrolling del genere siamo abituati, 10 o più strati di parallasse non ci fanno impressione come una volta...

AAA Cercasi disperatamente...

I Rave Master cercano un coder, chiunque fosse interessato può contattare Guerra Cristiano al seguente indirizzo: Via L. Ariosto 6, 20010 - Canegrate (MI).
Simone Fanto cerca grafici per realizzare videogiochi: Via Brigata Acqui 18/A, 37137 - Verona
I Metal's Team cercano collaboratori per il loro picchiaduro: Metal's Team, Via Canne 76, 70051 - Barletta (BA).
Guglielmana Ivan cerca grafici per un picchiaduro su PC: Via Orelli 18, 23022 - Chiavenna (Sondrio).
ATTENZIONE! Gli Holodream cercano grafici, possibilmente in zona Veneto o Lazio. Li potete contattare al seguente numero di telefono (solo ed esclusivamente se interessati, astenersi perditempo o mercenari NdTMB): 0437/32259.
Ricordiamo che in questa rubrica non inseriamo MAI numeri di telefono, a meno che non sia specificato esplicitamente nel vostro annuncio.

SPEEDMANIA

by Luigi Recanatese e compagnia bella

Ma dove l'ho già sentito questo nome? Mi ricorda qualcosa... a parte tutto il nostro caro Luigi (ormai non si può fare un TS senza un suo gioco) questa volta si è messo a lavorare su qualcosa di più concreto e i risultati sono molto buoni. In pratica Speedmania è un gioco di corse in puro stile Overdrive, dotato di una grafica ben disegnata e di uno scrolling veloce e fluidissimo.
Purtroppo abbiamo notato alcuni particolari che non ci sono molto piaciuti, prima di tutto la macchina è davvero difficile da padroneggiare, non tanto per la velocità del gioco, ma per il fatto che appena si esce di strada l'automezzo esplode e si perde un sacco di tempo per rientrare in pista; inoltre si ha l'impressione di essere obbligati a conoscere il percorso a memoria, tant'è che dopo qualche giro siamo riusciti a completare una pista senza mollare l'acceleratore, come vedete (il plurale è d'obbligo dato che Luigi non è da solo nello sviluppare il gioco) dal lato delle giocabilità ci sono molte cose da rivedere.

Anche la grafica di alcuni stage (come quello futuristico) non è un granchè, dovreste arricchirla sia come dettagli che come particolari, le macchinine invece hanno un buon numero di frame e speriamo che nelle future versioni includiate altri modelli per rendere il tutto più vario. Buona anche l'idea delle armi, anche se riprende il concetto di Supercars in maniera spudorata (non che sia una cosa negativa).

LA GILDA INFAME, QUEI BIRICCHINI DEGLI UNTORI NON DEMORDONO, MA IL CACOBOLO ATTENDE...

Credevamo che fosse tutto finito, credevamo che non esistessero più virus, ma ci siamo sbagliati, questo mese infatti il VirusChecker ha deciso di regalarci un'emozione che ormai sembrava perduta... bene, l'untore del mese è (rullo di tamburi, prego) Silvio Mason, che per la prima volta nella storia del Talent Scout ci ha spedito un dischetto infettato dallo Joshua Virus!!! O quale onore, siamo quasi commossi...

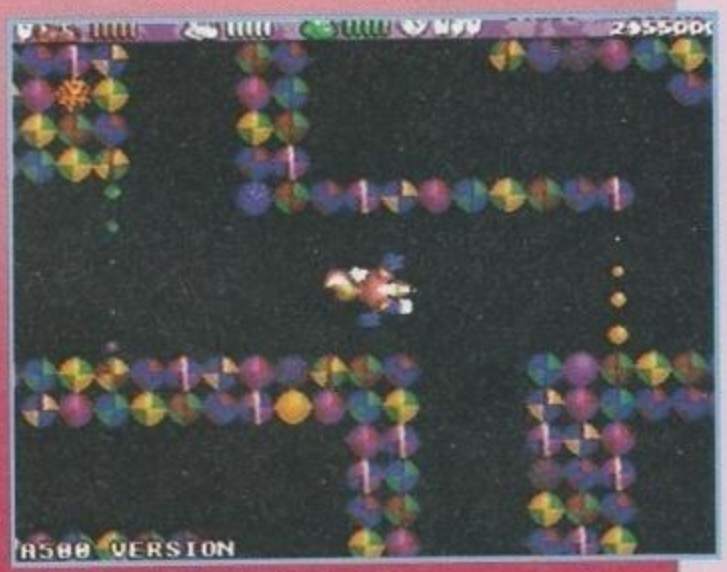
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

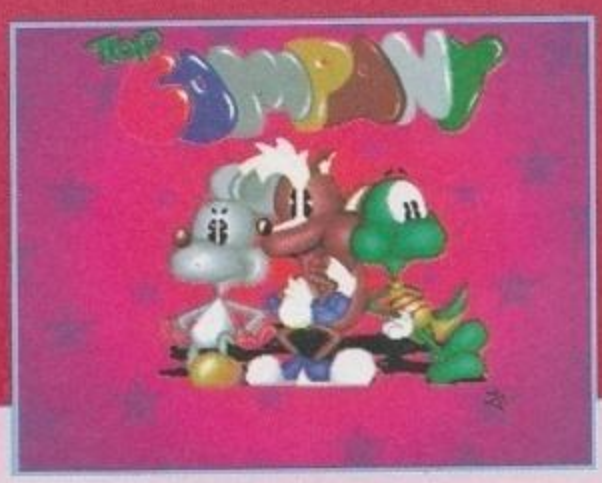
http://www.oldgamesitalia.net/

MINIMICROSPECIALE
ovvero ANCORA NAPS TEAM!

Sì, dopo lo speciale del mese scorso, dedicato a uno dei picchiaduro più incredibili che si siano mai visti su Amiga (ma dai, esageriamo!), eccovi ancora i Naps con un altro interessantissimo videogioco.
Dovete sapere che questi ragazzi hanno in progetto ben tre giochi, infatti oltre a Shadow Fighter (visto il mese scorso), c'è uno shoot'em-up chiamato Land of Genesis (che esamineremo accuratamente il mese prossimo) e un platform game (Top Company) di cui adesso andremo a parlare.
Il gioco si ispira ai più classici platform come Zool e Sonic, ed ha già uno storyboard più che concreto: tali Pinco e Pallinus (quali originaloni) sono due scienziati che studiano da anni la psiche animale, in modo da riuscire a capire quali siano le cause che portano all'estinzione moltissime specie sul nostro globo.
Un bel giorno scoprono come dominare la mente della suddetta fauna e naturalmente il solito mega cattivo (un tizio di nome Baffus) decide di rapirli e di usare la loro geniale invenzione contro l'umanità, infatti il suo scopo è di far conquistare la Terra agli animali, per poi diventarne il padrone assoluto (i soliti pretenziosi, mai che si accontentino di uno stato o di un'isoletta in mezzo all'oceano).
Purtroppo per lui, non sa che tre di questi animali (evidentemente più furbi degli altri) sono riusciti a scappare e che presto andranno a liberare i due sfortunati scienziati...
Come vedete il gioco sarà basato su tre personaggi, Lizard la lucertola, Sonny il topo e Foxy la volpe, ognuno dei quali dotato di particolari abilità che li contraddistinguono inequivocabilmente.
Ad esempio Foxy è molto veloce, colpisce gli avversari facendo roteare la sua coda ed ha un salto medio, mentre Lizard può arrampicarsi sui muri, ma ha un salto davvero corto; Sonny è addirittura il più scarso a livello di agilità, ma in compenso può planare con le orecchie e camminare abbassato.
In tutto ci saranno 6 livelli (tutti con stili grafici differenti) divisi a loro volta in tre stage, naturalmente non mancheranno mostri di fine livello, che verranno rappresentati dalle più disparate invenzioni di Baffus.
Da notare anche i tre livelli bonus, queste sezione vedranno i nostri personaggi impegnati nelle più disparate situazioni, praticamente ci sarà una fase su un carrello ambientata in una miniera (dovrebbe essere una cosa alla Indiana Jones), una parte completamente shoot'em-up (bella lì) e un labirinto che "rotea a 360 gradi" di cui non sappiamo ancora molto.
Un'altra caratteristica parecchio interessante è la scelta del personaggio, esistono due modalità, in una scegliete il vostro alter-ego e lo usate per tutto il gioco, nell'altra potrete cambiarlo ogni volta che porterete a termine uno stage (direi che queste è davvero un'ottima trovata).
Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche nulla da ridire, scroll a 50Hz, sprite su schermo in abbondanza (almeno da quello che ci è stato detto), giocabilità alle stelle e grande sonoro. Queste sono le premesse, adesso toccherà a voi mostrarci cosa sapete fare!

Mirko "TMB" Marangon





NASP per PC

"Albertino is on the microphone and the heads keep moving on", "piach", "password", "Deejay Time".
Ecco alcuni dei jingle che potrete campionare per poi utilizzare con questo favoloso programma, conversione dell'omonimo Nasp Amiga usato dal nostro Max Coltorti per animare lo stand dell'Abacus. Per i miscredenti che si sono persi l'esibizione di DJ TUONO (per l'occasione accompagnato dal sottoscritto, da Mao e da Raf in qualità di ragazzi immagine, della serie "ormai nessuno ci guarda più in faccia e pensiamo proprio abbia ragione") una sola parola: se vi piacciono i remix con il Nasp è possibile digitalizzare e caricare file SMP e VOC da utilizzare nel mixaggio di tutti i vostri pezzi preferiti. Fate conto di aver un protracker alla rovescia, dieci sample disponibili e, in futuro, l'utilizzo del lettore Cd per "playare" i vostri brani preferiti aggiungendo jingle di tutti i tipi (per ora la lunghezza massima degli appena citati jingle è 64K, un po' poco, ma le resa è comunque accettabile) o, una volta che sarà implementata la possibilita di utilizzare campionamenti più lunghi, veri e propri pezzi di canzoni. Per ciò che riguarda la memoria nessun problema, il NASP la vede tutta e, una volta che il la barriera di 64K verrà superata, non ci saranno limiti alla potenza di questo tool. Il miglior programma per PC di questo mese.
Un consiglio, potresti migliorare leggermente l'interfaccia, tienici informato perché siamo davvero impazienti...

EPILOGO

E abbiamo finito, rimane il Talent Art e poi tutti a nanna. Questo mese (finalmente) abbiamo notato un abbassamento quantitativo delle schermate in favore dei programmi, giochi e utility. Che finalmente si sia raggiunto un equilibrio? Non ci va di cantare vittoria troppo presto, aspettiamo ancora un paio di mesi per vedere come si metteranno le cose.
Ad ogni modo il mio invito e quello di TMB rimane sempre il medesimo: spedite tanti moduli techno (ma non solo, se no qualcuno potrebbe dire che gli italiani sanno fare solo roba techno. NdTMB), tanti bei demo (anche per PC), tanto software per PC e anche qualche bella utility tipo NASP, non è difficile no??? A risentirci al prossimo mese con tutti i vostri lavori...
Stefano "BDM" Petrullo e Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ronf, ronf, ronf... driiiiiiin!!!!! Eeeeeeh! Ho capito, vado a fare il Talent Art, ma tu guarda che modi!

Dopo una lunga assenza, il Talent Art è tornato, per la gioia di grandi e piccini! Siete contenti? Siete caldi? Avete la febbre? Ma perché non la finisco? Bella domanda!

Ma andiamo ad iniziare. Ogni tanto in BBS ci arrivano dei programmi (del resto l'area talent scout l'abbiamo messa mica per niente), talvolta (forse troppo spesso) delle immagini, a quel punto io le "taggo", le prelevo, dopodiché le porto a casa, le guardo e me le dimentico perennemente sull'hard disk.

Questo è il caso delle immagini realizzate da Francesco Tomei (FOTO 1-2), che ho ritrovato dopo molti (ma molti) mesi; devo dire che ci sai fare davvero con il ray-tracing, le immagini erano tutte di buon livello e soprattutto originali (la migliore è indubbiamente LegoSurf, non tanto come complessità, ma quanto per l'idea), cosa molto importante, visto l'affluire al Talent Art di scacchi, tavolini e robe del genere.

Un altro problema che si pone quando mi spedite le vostre creazioni, è la firma, infatti molto spesso trovo delle immagini senza nessun nome associato (e questo accade in particolar modo per la BBS, visto che almeno sui pacchetti postali si riesce a recuperare il nominativo), questo mi costringe a tagliar via delle creazioni (magari anche valide) perché non so a chi appartengono. Se volete un consiglio associate al vostro dischetto un file di testo con le vostre generalità (questo è importante, spesso infatti riceviamo telefonate di persone interessate a qualche autore in particolare e noi ci ritroviamo nella situazione di non conoscere né il vostro indirizzo, né il vostro numero di telefono), oppure se preferite usare Ultimo Impero, createvi un archivio LHA contenente sia la vostra/e immagine/i sia il suddetto file di testo.

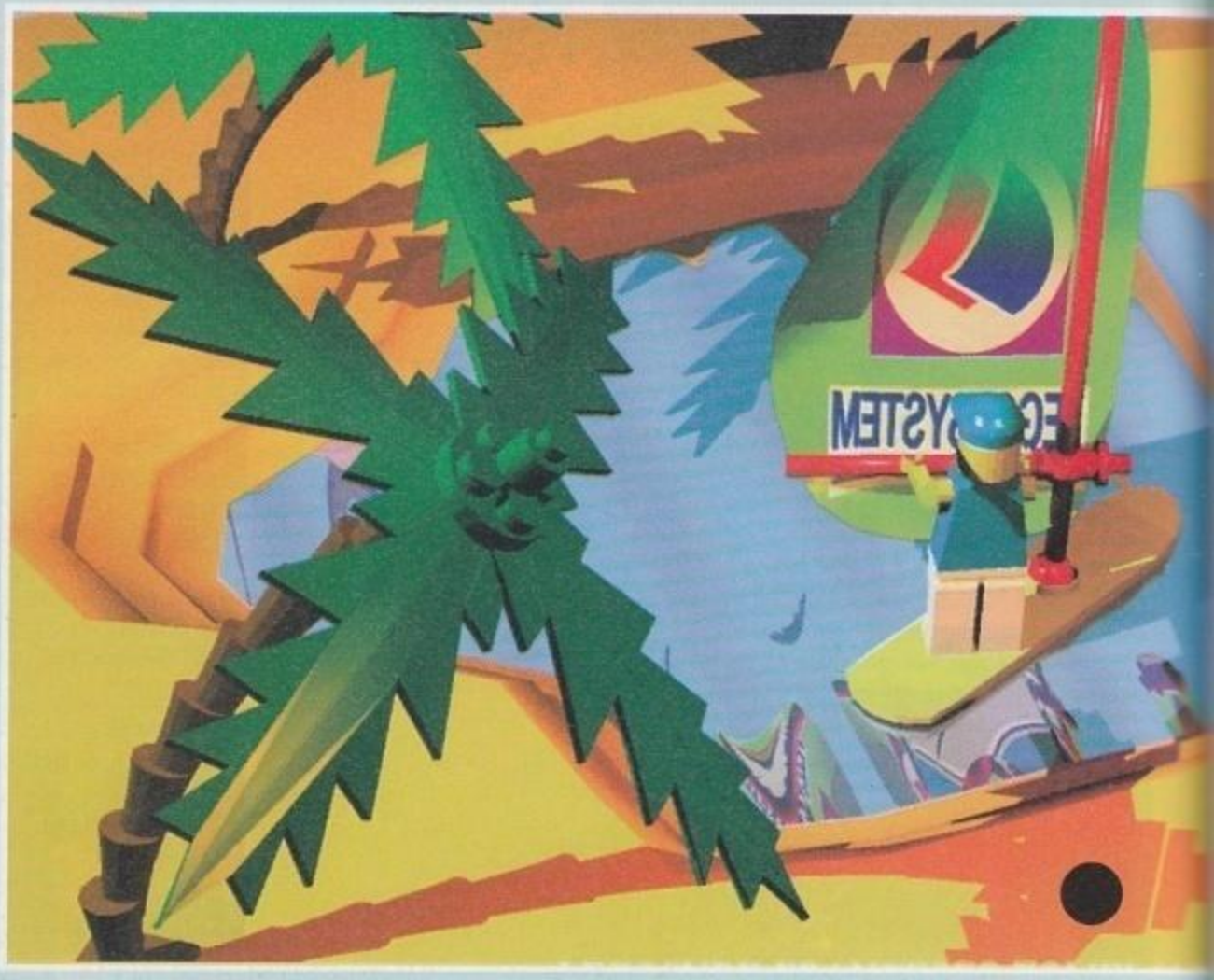
Questo esempio è applicabile all'animazione realizzata con il 3D Studio, di cui non conosco assolutamente l'autore; in pratica si tratta di una versione semplificata al massimo di una specie di combattimento, purtroppo a causa dello scarso dettaglio (inevitabile, altrimenti l'anim avrebbe occupato decine e decine di mega) è difficile dare un giudizio, i frame sembravano buoni e la scena non era male, ma più di tanto non ti so dire, caro anonimo.

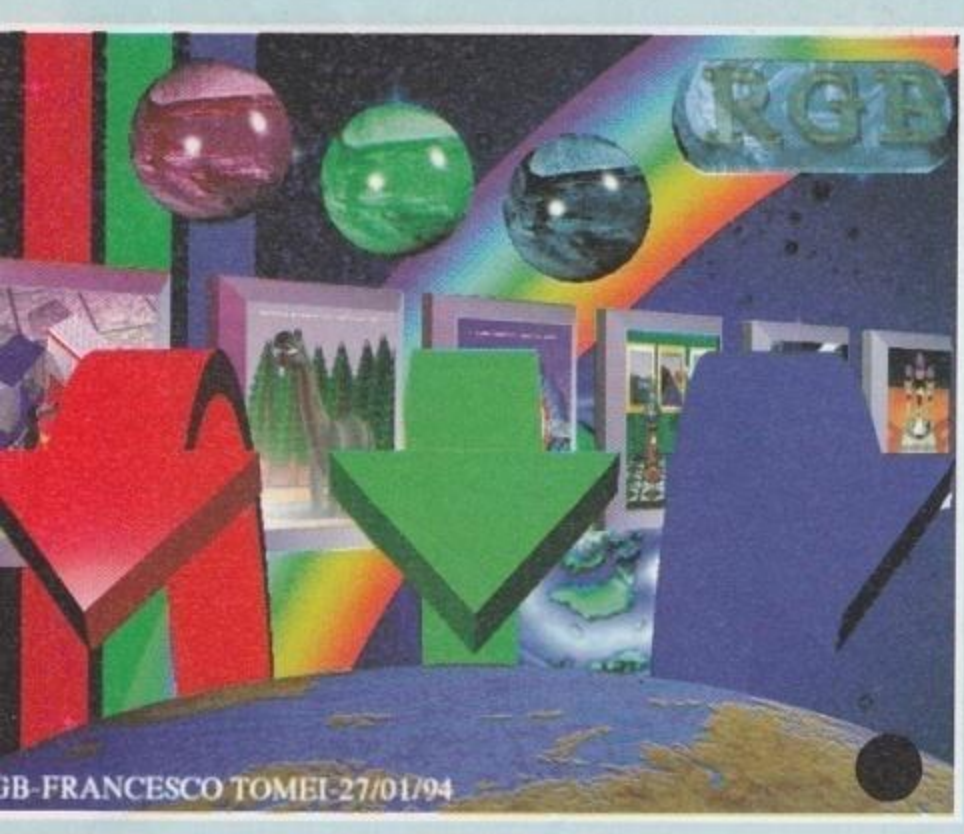
Ad accompagnare questa animazione, c'erano anche due immagini, la prima ispirata a PC Action non era affatto male, anche se non brillava come tecnica, mentre la seconda (Pozzo), mi ha lasciato un po' perplesso; il pozzo era decisamente troppo semplice e nonostante le texture usate per il terreno non fossero da buttar via, la scena in generale risultava molto vuota. Cerca di sfruttare le tue idee al meglio e la prossima volta ricordati di firmare le tue immagini.

Davvero originale e a dir poco strana, la picture realizzata da Stefano Croce (FOTO 3), si tratta di un lago molto particolare, probabilmente elaborato con qualche software apposito (AdPro, ImageFX, etc.). Benché sia un po' confusa come immagine, il risultato finale è sicuramente buono e molto originale.

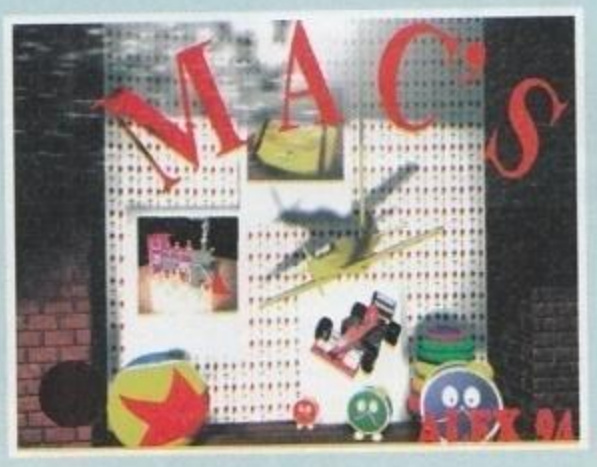
Ferrarini Fabrizio invece ci ha fatto avere (tramite il solito Sxs), un'immagine molto bella (FOTO 4) realizzata con il 3D Studio (il programma più usato per il TArt, ma l'Image non è meglio?). Il soggetto è la solita Ferrari, sogno di quasi tutti gli italiani, posta su uno sfondo digitalizzato; sicuramente buono il dettaglio, ma la mancanza di un rendering in vero ray-tracing fa sembrare la macchina più che altro un modellino, priva com'è di ogni sorta di riflesso, ma questa è una colpa da addossare al 3DS, più che all'autore.

Altro residuato del mio hard disk è un originalissima immagine di scacchi (made in 3D Studio), realizzata da Sommariva Giorgio; beh, a parte il sog-

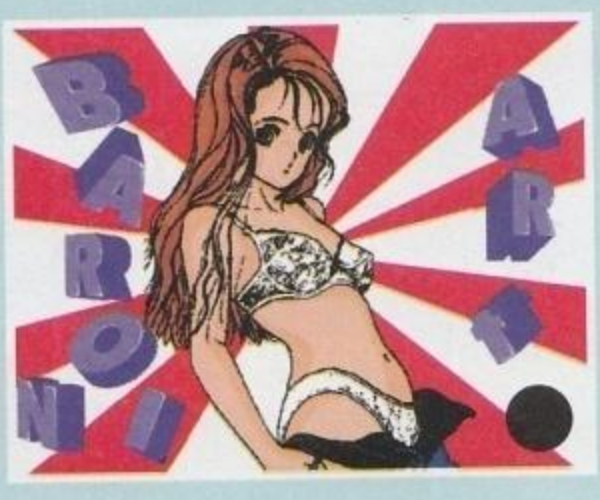




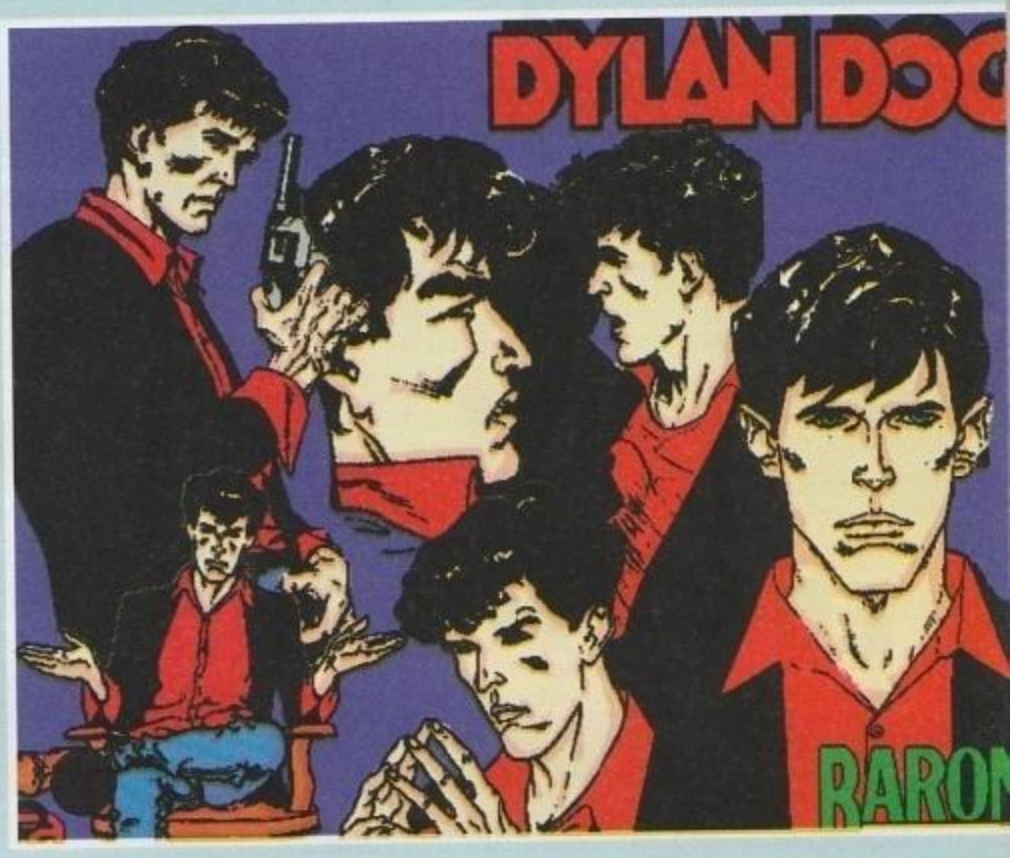
http://www.oldgamesitalia.net/

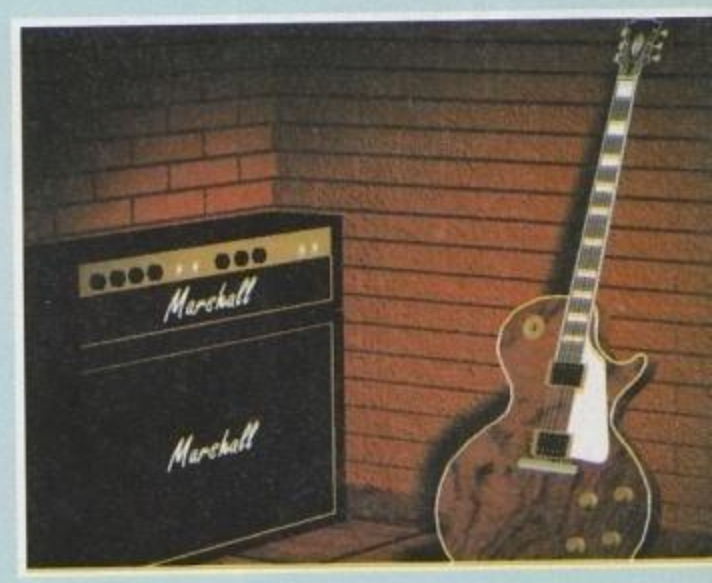


getto, ormai più che scontato, non c'è molto da vedere, la tecnica è davvero basilare, con texture semplicissime e una realizzazione generale davvero poco felice, insomma datti da fare, perché così proprio non ci siamo.
Ben diverse le due creazioni di Alex'94 (di cui non so il vero nome), anche se in effetti tra le due immagini (sempre 3D Studio) la migliore era quella della vetrina con la scritta Mac's (FOTO 5), infatti l'altra non brillava di certo come dettaglio e complessità.
Dopo una simile carrellata di opere in 3D, finalmente qualcosa anche in 2D, questo mese l'hanno fatta in effetti da padroni i programmi di rendering.



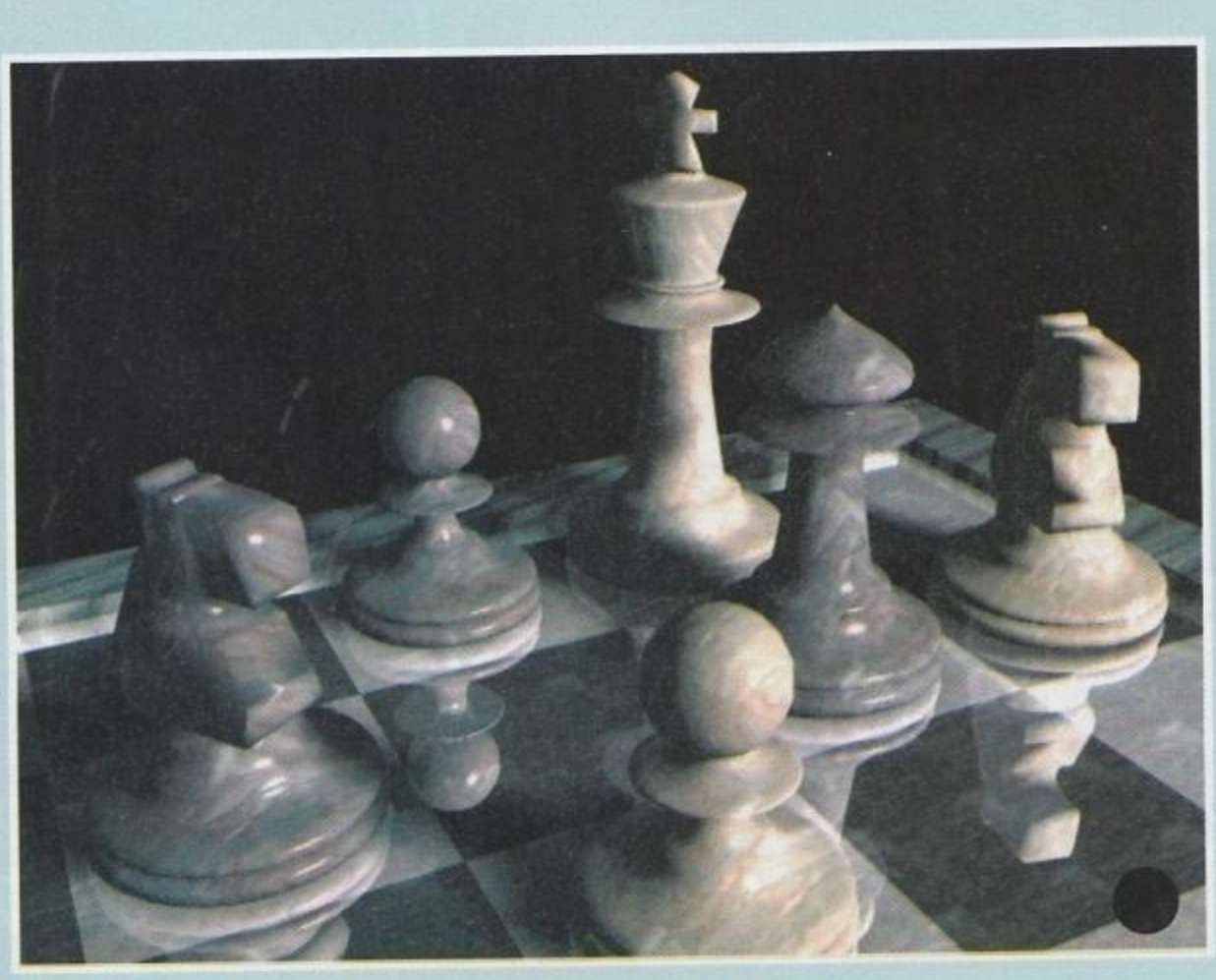
segno che vi state evolvendo verso mete sempre più complesse e questo mi fa davvero piacere. Ma non per questo voglio disdegnare i disegni fatti con DPaint e simili, questo genere di immagini fanno sempre piacere, soprattutto quando sono ben realizzate come nel caso di William Baroni (FOTO 6-7), il quale si ci ha spedito alcuni interessanti soggetti.
Le immagini migliori, con il tratto più curato, erano quelle di Dylan Dog e della ragazza stile manga giapponese (che sono le picture che vanno per la maggiore qua in redazione!), mentre il Mech poteva essere meglio curato, anche a livello di proporzioni. Ti potevi invece proprio risparmiare la "simpaticissima" Ombra, ehm, Ambra, che è stata immediatamente cancellata dal VirusChecker (l'aveva scambiata per un virus terrificante...).
Non vorrei sbagliarmi, ma sembra che tu abbia scannerizzato le immagini e poi le abbia ricolorate, non che sia negativo, ma se proprio non ti vuoi sforzare a disegnare le tue immagini da zero, almeno cerca di rendere i "contorni" più sottili (hai presente le immagini di Video Girl Ai realizzate dal nostro Giovanni Papandrea? Anche quelle erano inizialmente scannerizzate, però nell'immagine finale non si notava per niente).
Per concludere torniamo al canonico 3D Studio, con le immagini di Sgalla Mirko (FOTO 8-9), che avendo il nome come il mio, già si merita un sacco di complimenti... suvvia, cari lettori, scherzavo!





Non si fanno favoritismi all'interno del TArt (a meno di non pagare, oooops, speriamo non mi senta Di Pietro).
A parte tutto, le creazioni di Mirko (mi sembra di parlare da solo) sono decisamente di buon livello, la chitarra con tanto di amplificatore a mio parere è la migliore, soprattutto come contesto, mentre quella degli scacchi, benché superiore come tecnica e qualità finale di rendering, gli rimane inferiore sicuramente come originalità.
Come avrete avuto modo di vedere, la cosa più importante in un rendering (qualunque programma usiate), non è tanto la complessità o l'effetto grafico (tipo gli abusatissimi lens-flare), ma l'inventiva che scaturisce dalla vostra mente, provate a guardare l'immagine che ha vinto il Bit.Movie quest'anno, c'era sicuramente di meglio a livello di dettaglio ed effetti, ma era l'idea di base ad essere vincente. Tenete ben presente questi consigli, non fatevi ammaliare dalla potenza del vostro programma di rendering, iniziate con qualcosa di creativo e non cercate di buttarvi subito su cose complicatissime.
Un ultimissima cosa, per favore cercate di evitare il formato TGA (Targa), è dispendiosissimo a livello di spazio occupato, piuttosto buttatevi sul JPEG senza però esagerare con la compressione. Con questo ho concluso, alla prossima!

Mirko "TMB" Marangon



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

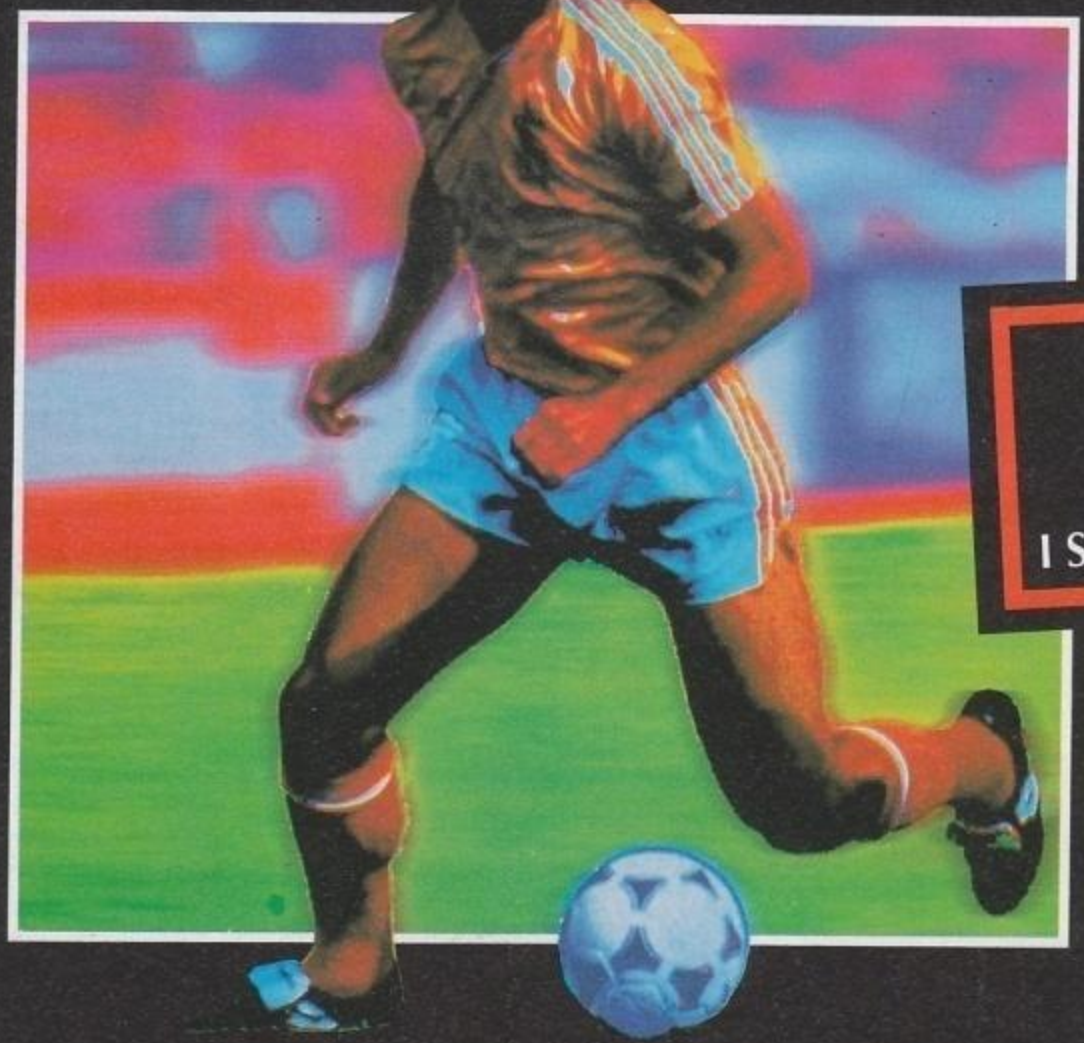
http://www.oldgamesitalia.net/

Sensible SOCCER

EDIZIONE STRAORDINARIA USA '94

PC
AMIGA

MANUALE
IN ITALIANO



IN ARRIVO
SUGLI SCHERMI
DI TUTTI
I SUPER-APPASSIONATI

Sensible
SOFTWARE

SENSIBLE SOCCER
NEW INTERNATIONAL EDITION

IL DIVERTIMENTO CONTINUA
CON LA SPECIALISSIMA VERSIONE
ISPIRATA AI MONDIALI DI CALCIO USA '94!

LEADER
DISTRIBUZIONE

21045 GAZZADA SCHIANNO - VA - TEL. 0332/874111

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIUGNO, SIGNORI. E VENGO DA LONTANO.

Per la serie: "l'albero delle banalità", ecco a voi l'attesissima intro del TGM Mail di Giugno. A proposito, voi la leggete l'introduzione alla posta, ogni mese? Oppure, come pensiamo noi, la saltate senza troppi preamboli per tuffarvi nella lettura della prima missiva pubblicata? Bah, quisquilie, in ogni caso siamo a Giugno: la scuola (facimm'e ccorna) sta per finire, e come ogni anno questi primi giorni del mese saranno dedicati al rush finale, alle mezze insufficienze da recuperare, alle interrogazioni "fuori limite" e via dicendo. Sappiamo cosa significa, e quindi vi invitiamo a pensare prima a queste cose più importanti, e poi a leggere la Posta. Se però fate parte di quella folta schiera che lavora, o che comunque non trova momento migliore dell'ora di filosofia per leggere TGM, allora... Buona lettura!

TEMPI DURI, STRINGIAMO LA CINGHIA

Chieti, 9 Aprile 1994
Grandissimi pezzi di redattori, sono un accanito amighista (A1200 rulez!) di 21 anni... TGM sta andando sempre meglio come grafica, come impaginazione, come qualità globale... tuttavia avrei qualche critica da farvi, poiché non mi vanno giù alcune cose...
Esempio: Cannon Fodder. Spiego: la preview di Cannon Fodder era lunga 2 pagine se ricordo bene ed in quelle due pagine avete già detto tutto di come il gioco sarebbe stato... Poi avete recensito il gioco per Amiga ed avete ridetto molte di quelle cose già dette... ora recensite la versione PC e le date altre due pagine!! Capisco che il giornale sia da riempire in qualche maniera, ma questa mi sembra la via peggiore: non basterebbe fare una rubrica di 2/3 pagine chiamata ad esempio UPDATE CORNER (sullo stile del CONSOLEMANIA CORNER) con le foto degli update seguite da microrecensioni che invitano alla lettura del numero dove è stato recensito quello stesso gioco? Lo stesso discorso vale per tutti quei giochi che sono usciti e non avete mai recensito (Fly Harder,Tornado, Ryder Cup Golf, ecc.): non potreste inventare una rubrica chiamata ad esempio MICROREVIEW e trattare in 2 pagine tutte quelle review che magari siete costretti a tagliare o perché non c'è spazio o perché sono Tavanate Galattiche? Lo spazio c'è.... VOLENDO!
Secondo Esempio: Skeleton Krew della Core Design. Rispiego: la preview sul numero di Aprile è lunga 4 pagine e già del gioco si sa tutto. Quante pagine dedicherete a questo gioco nella recensione effettiva? Insomma, io ritengo che sarebbe meglio condensare le UPDATE e le recensioni che di solito evitate, in una/due rubriche di MICRORECENSIONI, come è stato fatto per il Consolemania Corner (che a me piace tantissimo) ed invito tutti i lettori a scrivere due righe pro o contro quello che penso: d'altronde siamo noi che compriamo questa rivista (peraltro già bellissima) e dovremmo avere voce in capitolo.
Ora vorrei salutare Riccardo "RDB" De Biasi e Antonio "Gens" Gentis (lettera su TGM MAIL di Aprile) e rivolgere loro due parole: MA VI SIETE FUMATI L'IMPOSSIBILE??? (FrenGo e StOp docet) Sono inoltre pienamente d'accordo a metà con Gianluca di Prato (lettera su TGM MAIL di Aprile) che dice che era bello quando le recensioni erano demenziali, ma ora penso che sia ancora meglio: recensioni "REALI" con qualche spunto umoristico.
Un saluto ai geni che sono riusciti a riempire due pagine di preview con un gioco bellissimo, ma purtroppo non esistente... ogni riferimento a ********'******** è puramente casuale: comunque il pesce d'aprile ha colpito ancora ed un mio amico giorni fa mi ha chiesto perché Monkey 3 non ancora è uscito... Voto più che positivo per The Music Machine, TGM Movie, CMania Corner.... SIETE GRANDI !!! (Ehi, e BovaByte?!? NdBovas)

<Maxime>

1P.S.: Ho conosciuto TMB, SHIN e Tuono Max allo SMAU... ricordate i RAM JAM? Ero con loro, ma non uno di loro... SHIN sei un mito!!!!
2P.S.: La mazza che è nelle mani di Hassan nella preview di Fightin' Maniacs è un rastrello o una scopa?? ;-)
3P.S.: Buona l'idea dell'144...ma perché il servizio sia migliore ci dovrebbero rispondere Eloisa o Roberta, non trovate? ;-)
4P.S.: CHI CAMBIA GIORNALE E' UN BURFALDINO!

Allora, se ho ben compreso, non ti piace molto il modo in cui assegniamo lo spazio ai diversi articoli. Posso essere d'accordo sul fatto che una preview non debba essere dettagliatissima, visto che poi la recensione si ridurrebbe a un'inutile quanto ingombrante ripetizione di argomenti già trattati. Tuttavia, qui in redazione siamo tutti convinti che un'analisi approfondita di ciò che ci troviamo di fronte, non può che far piacere alla maggior parte dei lettori. Faccio notare che Skeleton Krew è un titolo molto appetibile e decisamente complesso, quindi, trovandoci di fronte a una vera e propria montagna di dati, che bisogno ci sarebbe stato di nascondervi tutto e rimandare il discorso di un mese o due? Giustamente, poi, dicevano i latini "Ripetuta Iuvant, et Cucurbitae Maturant" (=le cose ripetute giovano, e le zucche maturano. NdCicerone): quindi se ci sarà una ripetizione (inutile, ingombrante, e tutto ciò che vuoi. Passi) di cose già dette, amen, chi disgraziatamente si è perso il numero di Aprile non potrà che esserne contento: agli altri non possiamo fare altro che promettere una cosa: la review sarà sempre e comunque più dettagliata della relativa preview, e poi volete mettere il valore incommensurabile dei commenti redazionali e del voto al seguito? Lo stesso discorso vale per le update, se tu fossi un lettore nuovo di zecca, probabilmente non troveresti molto informativa la lettura di una microrecensione del tipo "PINCO PALLINO, versione PC: 92%. La recensione per Amiga è apparsa sul numero 34262132 di TGM, leggetevela". Suvvia, non mi dirai che Cannon Fodder non si merita almeno due paginette di update!
Passiamo dunque ai post scriptum vari:
1) Shin ringrazia
2) E' un lava vetri termoionico. E su questo non c'è ombra di dubbio!
3) Ah ah ah, questa è davvero bella! Passi pure Elo che è una ragazza educata e gentile (quasi) con tutti, ma ce la vedete la Roby (che è qui in redazione e continua a urlare) a rispondere a tutte le mille e più domande che ogni giorno ci ponete?
4) So che non c'entra, ma fa niente: beninteso, Maxime, che la prossima volta che ti becco su IRC, ti kicko fuori da #Italia immediatamente... Chiocciolina permettendo -per gentile concessione di Sxs-...

IL RITORNO DELLA LEGGENDA

Ciao TGM! Ciao Console Mania!
Dopo mesi e mesi ho deciso di rifarmi vivo perché ho un mucchio di cose da dire, ma non avendo voglia di sbattermi scrivo le cose così come mi vengono in mente, senza stare lì a metterle in ordine, e qui sono ca**acci vostri (non per redarguirti, eh, ma dovresti fare un utilizzo più parsimonioso del sostantivo "ca**o": te l'avrò censurato almeno una ventina di volte, in questo testo... NdP).
Permettete che mi presenti... io sono FFS, vecchia gloria dei gloriosi tempi di ZZAP!... la mia prima lettera fu pubblicata sul N.6 che se ben ricordo (sono passati un bel po' di anni) era quello di World Games (Epyx facce sogna'). Beh, era una letterina stupida, breve e io al tempo non avevo mai sentito parlare di polemica... ma scatenò un casino tale che le risposte continuarono ad arrivare in redazione per parecchi mesi... mi chiamarono pure "Il fiore del male" e cose simili... poi la mia seconda lettera... non l'avessi mai fatto... mi attaccarono, tra le altre cose, sia perché mi avevano pubblicato due lettere, sia perché avevo cambiato 4 computer in due anni (prima avevo lo Speccy e il 64, poi li cambiai per i rispettivi 128). E voglio dire che me li ero comprati con i miei soldi guadagnati faticosamente... evidentemente avevo il senso degli affari, visto che adesso giro col Mercedes 250 Turbodiesel (non me la tiro, nooooo!)(scusa, FFS, posso toccarti? Sì? Ma vaff... NdP). Ricordo ancora quanto mi sentii orgoglioso leggendo un'intro della posta di ZZAP! che diceva più o meno "Abbiamo qui decine di lettere di risposta al Gruppo Zzappiano dislocazione cottolengo e centinaia a FFS". Accidenti, adesso moltissime lettere cominciano con "Salve, sono un possessore di un Amiga, uno Snes, un Megadrive e un Gameboy" oppure "Cari Bovas, sono un ragazzo di 15 anni e possiedo un PC, uno Snes, un Neo Geo e sono in procinto di comprare un 3DO e un Jaguar" e passano inosservate... io avevo 700.000 lire di comp e 700.000 giochi pirata pagati un tubo e giù botte, adesso hanno 7.000.000 tra comp e console e 7.000.000 in cartucce e la cosa è normalissima... tempi che cambiano...
Ho sott'occhio i numeri di Aprile di TGM (un Telegiornale Del Mattino che ha una sola edizione al mese ha notizie con la muffa...) e di diverse altre riviste concorrenti, di tutte ho la collezione completa... forse mi direte che non sono troppo normale (e che non so usare i congiuntivi... Il verbo intransitivo non è passivo non è passivo...), ma ultimamente passo molto più tempo a leggere di videogiochi che a videogiocare (Capirete, passo le giornate a casa della mia ragazza che ha solo il Gameboy e poi sul treno leggo leggo leggo ma poi la notte a casa mi metto a letto e continuo a leggere).
Dimenticavo: ho 23 anni e ho il Gameboy, lo Snes e l'Amiga con tanto di HD, e in ufficio uso il picchio (settimana scorsa è arrivato quello nuovo, un 486 a 66Mhz con Turbo a 100, SVGA, HD da 400 mega, Monitor Philips 19 pollici, stampante HP 550C, Scanner Sharp JX, Tavoletta grafica Calcomp con penna senza filo e dentro un soft grafico che costa più o meno 12 milioni, se vi interessa io vendo il tutto a 24 milioni e con le tasse non è che ci guadagno poi molto...). Volevo dire un po' di cosette sulla questione Amiga e PC (il vecchio lupo perde il pelo ma non il vizio, eh? NdP).
E mi chiedo... come cacchio ha fatto l'MS DOS ad avere tutto 'sto successo? Per quanto sempre aggiornato è un sistema VECCHIO, è assurdo al giorno d'oggi che se compro un Mouse un Drive o della memoria li devo installare (Porcognao non riesco a fare andare il Mouse con Windows, ma perché sul Dos va?)(non chiederlo a me: io ho il problema inverso... Questione di driver, pare... NdP), quando l'Amiga è autoconfigurante da una decina d'anni... e il WB è infinitamente superiore al Window... E perché diamine le riviste continuano a confrontare un PC del '94 con il vecchio A500? Chiaro che, per esempio, Frontier è più veloce sul PC... ma l'avete visto almeno su un 3000 a 25 Mhz? Schizza che è un piacere! E mentre schizzava avevo sotto la BBS che girava! E non ditemi "ma pochi hanno il 3000": quanti hanno un PC per fare girare in modo decente Strike Commander (che comunque secondo me di grafica fa un po' schifo... io odio i pixel modello Lego)? Allora basta, se proprio dovete confrontare il PC con l'Amiga fatelo con un 4000! (Tanto lo so che in reda siete quasi tutti Amighisti, ci ho lavorato anch'io, quando ancora c'era Giorgio Baratto)(ne è passata di acqua sotto i ponti, da allora. Come hai già detto prima, i tempi cambiano e qui, più o meno tutti, possediamo entrambi i sistemi. E c'è ben poco da parteggiare stupidamente per una fazione o per l'altra... Mi ricordo di te: ti avevo visto una delle primissime volte che venni in Redazione, poi più. NdP). E comunque chi ha un PC che ha già più di due anni non ci fa più un cappero, mentre con un Amiga dell'87 si può giocare con Heimdall 2 o Ambermoon... Mi viene da ridere quando in certe recensioni leggo che sull'Amiga ci vuole un Mega per sentire il sonoro, che il gioco occupa ben due mega sull'hd e palle simili come dei difetti del gioco... fatemi un po' voi la media della memoria e dello spazio libero sull'HD richiesti dai giochi del PC...
Due o tre (due o trecentomila) parole ai nostalgici dei videogame... a chi dice robe tipo che Street Fighter II è solo Karatè Champ (Carate Brianza) con la grafica migliore e qualche mossa in più... allora anche il Mercedes 250 è solo il vecchio 240 con l'estetica rifatta, una sessantina di cavalli in più, oppure la Uno è solo una 127 rifatta, oppure la Tipo è una Ritmo rifatta, oppure che la Tempra è una Regata rifatta, oppure la Mondeo è una Sierra rifatta, oppure la (Mettere la propria auto) è una (mettere il modello precedente della propria auto) rifatta, oppure il cellulare è un walkie talkie rifatto, eccetera eccetera... ho una cura per i nostalgici... dopo avere giocato parecchio tempo a Street Fighter II sullo SNES, o a Indy Car Racing sul PC, o a Pinball Fantasies sull'Amiga, andate a caricarvi Street Fighter (l'uno... ma quanti oltre a me se lo ricordano)(qui vedo un nugolo di manine alzate... NdP) o Sagittarian Pinball sullo Speccy, piuttosto che Ultima o Pit Stop 2 o lo stesse Karate Champ sul 64... all'inizio l'entusiasmo è alto... ma durerà una mezz'oretta... dopodiché

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tornerete ai giochi moderni... ha funzionato con tutti i nostalgici che conosco... potrei fare un trattato psicologico di 200 pagine sui motivi ma ora non ne ho voglia...
Argomento adolescenza, ragazze ecc. So che tra i 14 e i 16-17 ma anche oltre anni d'età uno dei motivi di maggior sofferenza dei ragazzi è il fatto di non avere la ragazza... si comincia ad avere voglia di fare sesso e invece nisba... Ci sono passato anch'io... Guardate... La ragazza non va cercata, arriva per tutti prima o poi... Passate pure i pomeriggi in casa a giocare tanto quando conoscete una ragazza che vi interessa e che in qualche modo è interessata a voi non c'è hobby che tenga... Vi ritroverete a videogiocare sempre meno e ad uscire sempre di più... è successo anche a me. Poi finita una storia mi sono detto "Per un po' basta donne" ed invece proprio quando meno me l'aspettavo ne è arrivata un'altra.
Voti e Pagelle. I voti di Console Mania sono mediamente i più alti... Sembra proprio che vi fate abbagliare dalla grafica... Ma diamine, le cartucce costano un bordello... Non fateci buttare i soldi... Fate le migliori recensioni, senza essere caduti nella moda di riempire le pagine di box (e quando leggo una recensione fatta praticamente di box non so mai in che ordine leggerli) e le rovinate con un voto nel 98% dei casi troppo alto...
Ricordo ancora che nei primi mesi di vita di TGM vi veniva chiesto da molti lettori di utilizzare la pagella di Zzap!... Voi forse per una questione d'orgoglio ce l'avete sempre negata... I vantaggi della pagella? A parte i numeri che sono di messaggio immediato, il fatto di non dimenticare mai di dare un giudizio a TUTTI gli aspetti del gioco... A volte arrivo in fondo alla recensione e mi chiedo come diavolo è il sonoro o se sarà longevo... Poi la pagella zzappiana è approdata su C+VG, su Console Mania è stata completata con la longevità, su GP ad un certo punto è arrivata (e per fare gli originaloni hanno messo la sfida...) E perché su TGM no? Apprezzo la tecnica e l'innovazione ma sarebbe gradita la longevità e, specie sui giochi per computer mi piacerebbe vedere il ritorno della Presentazione...
Street Fighter 2 è di gran lunga il miglior picchiaduro esistente! A me il genere non piace (io sono nato per i Platform, ho finito i Lost Levels di Super Mario in pochi giorni), ma da quando mio fratello lo ha comprato me ne sono innamorato... E' l'unico che prevede una buona tecnica per vincere ed è l'unico in cui ti sembra di far male veramente all'avversario.
Un giorno stavo chattando con un tipo su Ultimo Impero... La questione riguardava il fatto che lui aveva il Pc col Cd mentre io mi diverto con i Platform... E mi chiedeva come faccio a divertirmi con Super Mario Kart se lui aveva giocato ininterrottamente a nonmiricordocosadelciddichesembraunfilm per una settimana e l'aveva finito... A parte il fatto che a SMKart ci gioco da mesi e in quanto a divertimento giocando in due è una strafigata, gli ho risposto così:
io - Tu cosa prendi per colazione?
Il tipo - un Thé. E tu?
Io - Un cappuccio con due cornetti alla crema
lui - ma come fai a lavorare con 'sto mattone sullo stomaco?
Io - Ma dopo mezzora che lavori non ti viene fame?
Lui - A me il cappuccio non piace...
Io - Vedi cosa intendevo dire? I gusti son gusti... Ognuno fa ciò che più gli si aggrada... Io gioco con lo SNES perché adoro la grafica fumettoscartoonesc-japanizzante, i Platform, Mario e SF2 e con il ciddì che fa il film interattivo non saprei che farmene... Piuttosto mi guardo un film in videocassetta che è un film a tutti gli effetti...
Lui - Non capisci niente...
Io - Preferisci leggere i fumetti o i fotoromanzi? Eppure i fotoromanzi hanno foto reali invece che disegni a china... E poi perché guardi "E' quasi magia Johnny" invece che Celeste o Sentieri?
Lui - Perché mi piacciono di più...
Io - Vedi? I gusti son gusti... A me del buio non me ne frega niente (il buio è il soprannome del gioco per CD che sarebbe uscito di lì a poco)
Lui - Non capisci niente (e si è sconnesso...)
Ogni tanto mi chiedo... Perché le console di qua e i comp di là? Ormai moltissimi giochi vengono sviluppati sia per le prime che per i secondi, le nuove console come il 3DO (ma O vocale o 0 Zero?) ("Tridioh", O vocale NdP) o anche il CD-I un po' di qua e un po' di là... I giochi son sempre giochi, indipendentemente dalla macchina su cui girano... Sarebbe come se al lunedì ci fosse la Gazzetta SportKmachine per dare i voti ai giocatori bianchi e la Gazzetta SportGPCMania per gli altri... Non so se mi spiego... Sarebbe più logico fare una divisione tipo da una parte giochi tipo film, rpg mattoni simulatori per ingegneri ecc. E dall'altra parte gli altri... Oppure fare le riviste monomacchina che finalmente sono arrivate anche in Italia...
I Bovas sono i migliori postaioli mai esistiti, superano perfino l'MBF dei tempi migliori (anni e anni fa...) e il fantomatico Ricky! Tuttavia cosa dite, rispondendo a Black Dodo (Vai! Sei un Grande!), che non cambia niente rispetto a una bambina che gioca a fare la mamma con la sua bambola, simulando una situazione reale? Lo fa con una massiccia dose di fantasia, ma mettetele lì un simulatore virtuale in cui lei sembra una mamma vera e la bambola un bambino vero... Per quanto credete che ci stia? (era un paragone del tutto psicologico. Una bambina non sarebbe probabilmente MAI in grado di sostenere la simulazione realistica di ciò che fa PER GIOCO. Resto del parere che l'eccessivo realismo ammazzi il divertimento: giocheresti ancora a Virtua Racing, se ti arrivasse in faccia tutto il vento che si becca un pilota di F1, per non parlare delle vibrazioni, della velocità sparata e dei possibili incidenti al seguito? NdP)
Un appello a tutti: adesso divertitevi con la macchina che avete, senza pensare troppo a cambiarla con quelle che devono uscire o le ultime appena uscite, che noi viviamo nel presente e non nel futuro, smettetela di chiedere se dovete comprare il 3DO o il Jaguar o il Project Reality o il PS-X, visto che continuano a uscire decine di bei giochi per Ami, PC, Snes e Megadrive... Se non riuscite più a divertirvi con queste e amate i videogiochi allora mettete la testa nel cesso e tirate l'acqua... Sarà meglio...E poi mi sa che arriveremo a un punto che giocare un gioco di guida e fare un giro in macchina non cambierà molto, allora faccio un giro in macchina...
Ok... C'avrei altre 12000 cose da dire ma non ce la faccio più... Devo assolutamente andare a letto o schiatto...

Segui quella macchina che va a Corsico!
Non dire stupidaggini... Va a benzina! (UAZUAZUAZUAZUAZ)

Che hai Pierino? Ti vedo distratto...
Niente prof! E' che ho buttato giù dalla finestra della Carta!
E per così poco ti distrai? Pensa a studiare!
Toc toc! AVANTI!
E tu chi sei? Perché sei così malconcio?
Sono Della Carta Antonio!

Capo, ho un progetto che è la fine del mondo!
Cioè?
La bomba atomica!!

Ffs

Guarda guarda chi si rivede... Pensavamo ti fossi eclissato in qualche paese tropicale, ancor oggi inseguito da orde di vecchi commodoristi arrabbiati, oggi come allora, per i tuoi antichi manoscritti pubblicati sulle sempreverdi pagine di Zzap!. Eh, già, erano altri tempi... Una volta i genitori guardavano veramente male tutto ciò che si poteva attaccare al TV color, e guai possedere più di un computer: se ne sceglieva UNO e lo si difendeva a spada tratta con vero e proprio sprezzo del ridicolo. Ah, come sono sterili le diatribe tra 3DO e CD32, quanta banalità scorre fra le righe di chi porta avanti lotte intestine fra Amiga e PC, gente che ancora non ha capito che, ciò che alla fin fine ha l'ultima parola, è il mercato. Che noia leggere pagine e pagine di "Il PC ha 256 colori", "Ce li ha pure il 1200"... Ma ti ricordi i leit-motiv della diatriba C64-Spectrum? "Sui tuoi tastini in gomma ci puoi friggere le uova", "Anche sull'alimentatore del 64, se è per questo", "ma che bel sonoro 'sto Spectrum, quanti Watt di potenza ha?", per non citare la tua storica "Il Commodore mi ha rotto i co****ni", vero e proprio grido di battaglia al cui suono si sono mosse le polemiche che hanno seguito... Oggi, per tornare al discorso, possedere più sistemi è diventato normale, vuoi grazie a genitori mediamente più permissivi dei nostri, vuoi perché effettivamente i prezzi sono calati di brutto. Tutto qui.
Per il resto non ho nulla da aggiungere, non ti ho mozzato la parte polemica tra Amiga e PC perché oggi sono magnanimo, comunque lasciami completare quanto accennato nella nota: qui in reda non siamo né Amighisti né PCisti: preferiamo riconoscere con animo distaccato sia i pregi sia i difetti di ambo i sistemi, è chiaro che il Workbench è mille volte migliore di Windows, ma è anche vero che sotto Windows girano migliaia di applicazioni che sull'Amiga proprio non ci sono: ultimamente ho tradito il buon vecchio C1-Text per passare al Word, e non è che abbia molti rimpianti... Tu vuoi solo giocare, per di più coi platform, ok, allora va pure avanti a usare SNES e Amiga, nessuno te lo impedisce: ma cosa sarebbe successo, se due anni fa un coraggioso avesse deciso di buttare via l'MS/DOS e tutte le costrizioni che esso impone ai processori 486, Pentium e così via? Pensiamoci...
Infine la questione realismo, fondamentalmente siamo d'accordo: se giocare diventasse una mera fotocopia della realtà, non sarebbe neppure più un gioco. Quindi, il problema, dove sta? Grazie infine per i complimenti che ci rivolgi come postaioli, ci fa piacere che il nostro TGM Mail regga il confronto col passato. Ma noi siamo dell'opinione che tutto sia in costante evoluzione, vale per i computer ma vale anche per le persone e per le tematiche che sono disposte a presentare. Per questo, nei limiti del possibile, noi cerchiamo di redarre un appuntamento postale del tutto nuovo e originale, che si discosti un po' dai modelli di coloro che ci hanno preceduto - e di cui riconosciamo indubbiamente i meriti.
Alla prossima...

LE IMMUTABILI LEGGI DELLA DOMANDA E DELL'OFFERTA

Cara redazione di TGM, è da molto tempo ormai che Vi leggo; una delle rubriche che preferisco è appunto la posta; in questo spazio si possono leggere e capire sia le idee dei lettori che le Vostre, ed è proprio per queste ultime che Vi scrivo. Quello che sto per dirvi penso cambierà un po' il modo che avete di concepire il mercato (sia esso di videogiochi o qualsiasi altra cosa) (non intendo dichiararmi a favore della pirateria anzi); quando Voi rispondete ai pirati, dite sempre che se tutti comprassero giochi originali i prezzi scenderebbero, e su questo punto permettetemi di dissentire. Da quello che ho potuto capire, sembra che Voi non abbiate ben chiare in mente le leggi della domanda e dell'offerta, ovvero quelle leggi che regolano il mercato. Queste stabiliscono che, a parità di offerta, ad un aumento dei prezzi corrisponde una diminuzione della domanda; viceversa ad una diminuzione dei prezzi corrisponde un aumento di domanda. Fino a questo punto tutto fila per il verso giusto, ma i problemi sorgono proprio ora; queste leggi infatti funzionano solo in questo verso e non al contrario, come invece sembra che pensiate Voi. Mi spiego: ad un aumento della domanda (sempre considerando l'offerta stabile), non corrisponde una diminuzione dei prezzi, bensì un aumento. Vi faccio un semplice esempio: se un distributore di software offre una quantità fissa dello stesso gioco a L.50.000, a questo punto se la domanda aumenta, il distributore sopra citato sarebbe proprio uno stolto se abbassasse i prezzi, infatti vedendo che la gente è disposta a pagare il gioco a quel prezzo e che la domanda aumenta, al massimo il distributore aumenterà il prezzo anche solo di L.5.000, in quanto è consapevole che un incremento così irrisorio su una cifra già alta di certo non scoraggerà gli acquirenti, facendolo guadagnare di più.
Vorrei far notare il fatto che questa regola di mercato funziona anche se l'offerta non è stabile poiché, quando un prodotto viene immesso sul mercato l'offerta è inizialmente stabile, ma poi se la domanda aumenta chiaramente aumenterà anche l'offerta, per poter far fronte alle richieste. Tengo a precisare che queste non sono regole inventate da me o dedotte osservando il mercato, ma sono leggi che potete tranquillamente trovare su un qualsiasi libro di economia e quindi attendibilissime (a meno che pensiate di saperne più di quelli che scrivono i suddetti). A questo punto risulta chiaro che per combattere la pirateria occorre operare su un ribasso dei prezzi e non su un aumento della domanda in quanto, quest'ultima ipotesi, come già spiegato sopra, causerebbe solo un aumento dei prezzi, come del resto sta succedendo per le cartucce dei videogiochi. Sembra essere anche abbastanza chiaro che le software house siano soddisfatte di come il mercato stia andando, in quanto se così non fosse sicuramente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

avrebbero già provato ad abbassare i prezzi; e non venitemi a dire che ad esempio l'Electronic Arts non abbia i capitali per provare una politica del genere. Aggiungo solo un'ultima cosa, ho letto un bell'articolo su una software house italiana (lode a lei), chiamata Dedalomedia, la quale dopo aver sviluppatto un'avventura per MAC la vende a sole L.28.000, quindi o questa gente è matta e punta ad andare in rovina, oppure gli altri sono un tantino ladri, cosa ne pensate Voi?

P.S.: Saluti a tutta la redazione e complimenti per la rivista; ottima idea quella della brossura, finalmente, quando mi capita di andare a ripescare un numero vecchio, lo trovo ancora tutto intero.

P.P.S.: Sono un programmatore e non un pirata, solo mi dispiace vedere i prezzi che hanno ormai raggiunto i giochi, se continua di questo passo dovrò diventare un ottimo programmatore, perché sarò costretto a giocare solo a giochi programmati da me!

Mak '73

Bene, a prima vista il tuo ragionamento non farebbe una grinza, in effetti sarebbe sufficiente abbassare i prezzi (ma non di poco, almeno del 60%) per aumentare immediatamente il numero di utenti di software originale. Devi però tenere in considerazione una cosa: se i prezzi sono elevati c'è un motivo; non so se ti rendi conto di quanta mole di lavoro si celi dietro ciascun videogioco: bisogna pagare i grafici, i musicisti, i programmatori, quelli che testano il programma, chi si cura della produzione del manuale eccetera. Se la pirateria non esistesse ci si potrebbe anche arrischiare a fare una manovra come quella che dici tu, ma sono sicuro che chi si rifornisce di software pirata continuerà a farlo lo stesso, dal momento che lì un gioco lo paghi sì e no L. 5.000, non dovendo il pirata ammortizzare spese di produzione. Del resto, pure tu hai parlato di "parità di offerta", ma questa effettivamente non c'è: un conto è parlare solo ed esclusivamente di software originale (esempio, io software house metto i miei giochi di qualità pari a lire 120.000, ad un prezzo di Lit. 30.000. Tutti comprano i miei giochi e non quelli della concorrenza), un conto è raffrontare ditte serie che si fanno il mazzo per proporre un prodotto, e due piratucoli con X-Copy e fotocopiatrice. Non so se mi spiego. Iniziamo a eliminare la pirateria, poi si può anche parlare di un ribasso di prezzi...

I DOMANDONI DEL MESE

Spettabile redazione di TGM, sono un possessore di A1200 e CD32 e avrei qualche domanda da farvi:
1) X-Wing sarà disponibile per A1200 o CD32?
2) Non è che avendo più o meno la stessa tecnologia l'A1200 ed il CD32 si possono ostacolare a vicenda?
3) E' possibile convertire un gioco da PC ad Amiga senza dover riscrivere tutto il programma? Se sì, come?
4) Cos'è il controller dell'Hard Disk?
5) Ho letto su un catalogo di un accessorio in grado di trasferire i giochi da cartuccia a floppy da 3.5, è affidabile?
6) Sto cercando un emulatore di Commodore 64 per il mio A1200, quale mi consigliate?
Ciao Bovas (un mito che cammina...).

Jeff Dreyfor.

Bene, visto che sei stato molto stringato lo sarò anch'io. Risposte:
1) Per ora non bolle niente in pentola, ma voci di corridoio parlavano di un'eventuale collaborazione tra la Lucas e la Commodore per convertire Rebel Assault e Day of The Tentacle su CD32. Non se ne sa, comunque, ancora nulla...
2) Non direi proprio. Al massimo, con l'ormai prossimo lancio sul mercato del CD Rom per A1200 il numero di giochi e non prodotti su CD tenderà ad aumentare, e questo non può essere che un bene...
3) Si potrebbe utilizzare un emulatore software (il PC-Task 2.03 con Amiga muniti di AGA emula persino la VGA), se la compatibilità fosse al 100% e la velocità non risultasse così ridotta. In generale gli emulatori si utilizzano con programmi molto semplici, che non richiedano un ingente utilizzo della CPU. Non si può trasformare un computer in un altro, a meno di operare direttamente sull'hardware. Convertire il software vuol dire in ogni caso riscrivere tutto il codice. Al massimo si possono tenere buoni moduli musicali e immagini.
4) Il controller o controllore, come lo chiama qualche libro di informatica, non è altro che un dispositivo atto a "controllare" la periferica a cui è associato. Quando il microprocessore comanda ad un dispositivo di fornirgli o registrare dei dati, è il controllore stesso si occupa dettagliatamente di tutte le operazioni (ed esempio va a cercare un file e lo immette nella memoria), lasciando così la CPU libera di occuparsi di altro.
5) Per funzionare funziona, peccato però che sia un po' illegale...
6) Ci sono parecchi emulatori, tutti bene o male funzionanti, ma il migliore che abbiamo visto è l'A64 V3.0. Sono nella maggior parte dei casi prodotti shareware, prova a cercarli (senza interfaccia per usare il 1541) in riviste specializzate o in qualche BBS

LUNGA VITA ALL'AMIGA!

Premetto prima di tutto che questa lettera non contiene la solita diatriba tra Amiga e PC del tipo "è meglio la mia grafica", "no, è meglio la mia" e via dicendo. Mi presento, mi chiamo Mario Lorenzini, ho 36 anni e sono un appassionato di videogiochi (passione che mi ha "attaccato" mio figlio di 15 anni) e di grafica.
L'argomento di questa lettera è quello dell'indiscriminazione dell'Amiga da parte degli utenti PC. Premetto che sono un ex utente PC, e quindi non penso che ci sia qualcuno meglio di me che possa difendere l'Amiga. Anch'io fino a sei mesi fa pensavo che questo fosse un computer inutile messo a confronto con un PC, ma varie ragioni mi hanno fatto cambiare completamente idea. Sono un appassionato di grafica (sia 2D che (soprattutto) 3D a livello amatoriale) e i vari programmi esistenti per PC non mi hanno mai soddisfatto pienamente.
Per fare un esempio pigliamo 3D Studio (l'unico programma 3D che può chiamarsi tale per PC: prezzo proibitivo, mancanza di varie funzioni, tra le quali spicca fra tutte la mancanza del ray tracing, calcolo non proprio velocissimo, pochi colori disponibili etc...).
A questo punto ho cominciato a cercare qualcuno che mi consigliasse qualcosa per raggiungere il massimo del mio sistema (486 50 Mhz) e spuntarono fuori cose (come dite voi giovani) allucinanti, bisognava aggiungere: una scheda acceleratrice, una scheda grafica a 16 milioni di colori, grossa quantità di ram ed altro. Dico io, se uno vuole fare grafica 3D con un PC, deve per forza spendere 10 milioni? Per fortuna venne fuori un mio amico con questa frase: "perché non compri un Amiga?". Ovviamente dovevo accertarmi che il sistema Commodore fosse in grado di fare quello che volevo io. Sicuramente mi aiutò molto guardare la televisione (la sigla di Studio Aperto, l'animazione delle Fruit Joy, solo per fare un esempio, sono state create con Amiga) e le cassette dei precedenti Bit Movie. Poi, appena letto che tutti gli studi preliminari delle animazioni dei dinosauri di Jurassic Park sono state condotte tramite Amiga (E se non ci credete vi dico anche il nome dell'autore, Stefen Dechant)...
Ormai sicuro, la settimana successiva ordinai un Amiga 4000/040. Insieme all'Amiga acquistai anche Brillance per la grafica 2D e Real 3D 2.4 per quella 3D (ovviamente dopo aver letto le recensioni su alcune riviste). Beh, non potevo credere ai miei occhi vedendo cosa poteva fare un sistema (con Real 3D incluso) dal prezzo inferiore ai sei milioni rispetto ad un PC da dieci se non più milioni, con un programma che non vale nemmeno il manuale di Real 3D!!
All'inizio pensavo di usare il mio nuovo computer solo per la grafica, mentre per WP, foglio di calcolo, data base etc. pensavo di usare ancora il PC. Beh, vi posso solo dire che adesso il mio "caro" PC si trova dentro uno scatolone in cantina...
Dopo lo shock iniziale causatomi da Real 3D cominciai ad interessarmi anche all'Amiga in generale, e scoprii il sistema operativo... Stupendo, potente, facile da usare... Sicuramente migliore del Dos (5.0 o 6.0 che sia), stupendo il workbench con il suo fantastico multitasking, che a paragonarlo a Windows è come confrontare la Juve con la squadra di città del vaticano!! (E vi ricordo che io ho usato Windows per più di due anni!)
Poi cominciai a scoprire anche qualche altro programma (oltre a quelli per la grafica), ed a poco a poco iniziai ad utilizzare Wordworth, Final Copy II (WP), Advantage, Procalc (foglio di calcolo), Superbase IV (database) etc... Per non contare poi la miriade di programmi PD che esiste per Amiga (più che per PC). Restava il problema di quando mi portavo il lavoro a casa dall'ufficio (dove utilizzo, sfortunatamente, un PC, beh (e tre), usando PC-Task (emulatore 286) non è più un problema.
Quelli che non posseggono un Amiga non potranno mai sapere come sia bello correggere il lavoro dell'ufficio mentre contemporaneamente si stampa una lettera con Wordworth, si sta traducendo un file dall'inglese con Ital e mentre Real 3D sta effettuando il rendering del mio ultimo capolavoro(!!) Che automaticamente (senza che io faccia niente, in pratica) lo manderà a Adpro che lo convertirà in file Anim a 24 bit. E tutto questo senza il benché minimo rallentamento! (Un 4000/040 è sempre un 4000/040!!)
Peccato che non esista una funzione Arexx che spenga automaticamente il computer...

Mario Lorenzini.

P.S. Spero vivamente di veder pubblicata questa lettera (forse un po' troppo lunga), sono stufo dei continui sbeffeggiamenti nei confronti dell'Amiga in ambito professionale.
P.S.S. Ho mandato questa lettera anche ad altre riviste che trattano tutti e due i sistemi, ma secondo mio figlio voi siete i migliori!
P.S.S.S. Vi sono tantissimi altri motivi per scegliere un Amiga, basta non farsi scoraggiare da voci messe in giro da vari incompetenti (negozianti in primis) che non l'hanno mai visto girare seriamente.

L'Amiga, si sa è un gran bel computer, anch'io lavoro sia con Amiga che con PC e ne sono fermamente convinto, peccato però che software house come la Microsoft non si decidano a sviluppare i propri pacchetti anche per la suddetta macchina...

L'ANGOLO DELLA CULTURA... OGGETTO: SARAH LOUISE YOUNG

Forse non tutti sanno bene chi è stata e che cosa rappresenta oggi per noi, ragazzacci della generazione cyberpunk, il suddetto oggetto in questione: SARAH YOUNG, sulla cui vita ed opere ci accingiamo ad esporre la presente disquisizione psico-letteraria.
Orbene è d'uopo esordire con una breve, ma esauriente, descrizione della nostra celeberrima -ed oltremodo celebre in ogni parte del mondo- attrice, al fine di dare agli affezionatissimi lettori di TGM un quadro completo rappresentante non solo ciò che è la sua lunghissima, e ancora brillante, carriera, ma anche il modus vivendi che doverosamente si trasmette alle persone che assistono ai suoi film.
Innanzitutto bisogna premettere che la weltanshau che viene così trasmessa è privilegio solamente di coloro che posseggono una discreta base culturale o, comunque, una certa qual predisposizione a tutto ciò che riguarda l'universo cinematografico; essendo, quindi, convinto che i lettori di TGM siano sicuramente tra i sostenitori più audaci della nostra attrice preferita, assieme naturalmente a tutti coloro che hanno una visione per così dire positiva e certamente progressista, ho deciso di scrivere questa mia.
Anche se io stesso sono consapevole di rivolgermi ad una fascia di lettori abbastanza ristretta (considerando che molti di essi saranno già passati alla lettera seguente considerando la mia poco interessante), credo e anzi, sono arcisicuro che la discussione potrebbe venire rivolta a chiunque, come suddetto, segua un minimo il mondo del cinema e della televisione; per questo motivo invito chiunque sia interessato ad una corrispondenza di questo tipo a rispondermi e a rilanciare la questione sulle pagine di TGM.
L'importanza delle interpretazioni di Sarah Young risulta subito da ciò che viene trasmesso in creatività, originalità e perfezione; ed è per questo che il sottoscritto vi invita a prendere conoscenza di queste cose tramite la visione, anche parziale, di un suo film, dato che sono perfettamente a conoscenza del fatto che non sia indispensabile (data la mole di lavoro da essa prodotta) possedere una conoscenza completa di ciò che è la sua opera cinematografica.
Le domande di cui desidererei rendere ognuno di voi partecipe nel nostro eventuale scambio di idee sono le seguenti:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

- vorrei sapere se gli appassionati di videogames sono concordi nell'affermare che Sarah Young sia la migliore attrice, non solo del suo genere;
- vorrei da voi un'ulteriore conferma che oltre alle capacità artistiche essa possiede un fascino non indifferente anche come donna (la sua bellezza è celestiale)(soprattutto l'occhio strabico... NdD);
- mi piacerebbe chiarire ogni vostro dubbio in merito e poter essere partecipe di qualsiasi vostra proposta inerente, del resto, l'argomento;

Come tutti, mi firmo con uno pseudonimo:

Ceppo D'Ulivo (ovvero Crazy Horse).

Dear cavallo pazzo, non mi sembra di dover aggiungere nulla, lasciamo che i lettori meditino...

VENDIAMO IL 486 E ACQUISTIAMO UN 8088...

Sono le 14:30 del 7 aprile e con grande curiosità e apprensione mi reco alla solita edicola per vedere se è uscito TGM e vedo con estremo entusiasmo la rivista con un titolone riguardante l'uscita di Ultima VIII.
Corro a casa e mi leggo la recensione scoprendo il vostro altissimo punteggio e, senza alcuna esitazione decido di raccimolare "qualche" soldo per acquistarlo (originale).
1) La sera stessa riprendo in mano la rivista per leggerla con più attenzione e scorgo in quella recensione un minuscolo trafiletto riguardante la configurazione necessaria per giocare. Finito di leggere questo articoletto decido di scrivere l'ennesima volta al TGM Mail più incazzato che mai. Come si fa a dare 98% (non vi preoccupate, non ho letto il punteggio per cui non rispondetemi con la solita frase "il punteggio non è la cosa più importante in una recensione") a un gioco che è lento su un 486 DX2?!?!
A questi giochi bisogna dare al massimo 80% perché i poveri "xxxxxxx" che posseggono un 286 o u 386 (come me) non possono giocarci.
2) Consapevole di non poter giocare a Ultima VIII vado a leggere la posta e mi arrabbio ancora di più. Come si fa a pubblicare la lettera di Riccardo De Blasi che contiene soltanto cavolate, cestenando magari lettere molo più intelligenti e interessanti?!?!? (come la tua? NdD)
Saluti a tutti.

Stefano.

Non mi sembra che sia un delitto dare un punteggio alto a un gioco che necessiti di una configurazione "un po' elaborata", dal momento che, se così fosse, questo discorso andrebbe fatto per tutti i titoli usciti da poco o che stanno per uscire (come dire che una Ferrari fa schifo solo perché non se la possono comprare tutti! NdD). Il mondo dei PC si sta evolvendo molto velocemente, mi sembra scontato che un programma elaborato necessiti qualcosa di più veloce di un 286. Inizia a raccimolare i soldi per una scheda madre nuova (se opti per un 486 a 33 Mhz non dovresti neanche spendere molto, sempre, si intende, se possiedi già la memoria espansa sufficiente a far girare il tutto) e poi, in secondo luogo, comprati tutti i giochi che vuoi. Non mi sembra proprio che il TGM Mail contenga solo lettere piene di cavolate, almeno non tutte...

Piccolo intervento di BDM:
Scusate l'introduzione, cari Bovas, ma visto che la recensione "incriminata" è stata realizzata dal sottoscritto e dal prode MA, vorrei poter dire velocemente la mia: Ultima 8 NON è lento su un 486, se vuoi parlare dello scrolling che, effettivamente, è scattoso allora ok, ma i combattimenti e tutto il resto sono perfetti. Non mi sembra poi corretto che tu dica che il gioco non meriti più di 80% perché tu non ci puoi giocare. Ultima 8 è fatto per i 486 e come tale va fatto girare su un computer del genere. La politica della Origin penso sia ormai nota a tutti, forse non è giusta, ma evidentemente funziona visto che la suddetta software house continua a lanciare sul mercato prodotti sempre più ambiziosi (che comunque riscuotono anche il successo che si meritano). Lo stesso discorso era saltato fuori per Strike Commander, ma evidentemente tutte le spiegazioni date a quei tempi fanno fatica a venire recepite. Non me ne volere Stefano, ma 80% per U8 è davvero poco, un insulto al lavoro che è stato fatto dalla Origin...

UMORISMO? SI', GRAZIE!

Gentile redazione di TGM, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore che vuole dire la sua sull'argomento "humour sulle pagine i TGM", humour che, secondo il mio modestissimo parere, non andava ridotto ai minimi termini come invece è puntualmente accaduto. Orbene, io sono tra i tanti che acquistavano (e acquistano) TGM nella speranza che, oltre a essere informati sull'andamento del mercato del divertimento elettronico, potessero divertirsi grazie alle battute demenziali e non contenute nelle recensioni.
Comprendo molto bene il fatto che cerchiate di dare più' spazio alla notizia in sé e che vi riteniate cresciuti e ormai estranei a questo modo di trattare le recensioni ma, se devo essere sincero, l'angolo di BovaByte non mi soddisfa pienamente in questo senso, sarò pure egoista ma due facciate di gag non mi bastano, certo, a volte il signor MA non disdegna qualche battutina ma, soprattutto negli ultimi numeri s'è visto poco di suo.
Vi prego quindi di infarcire (almeno parzialmente) le recensioni di maggior spirito, se questo non fosse in alcun modo attuabile giro la supplica ai lettori, spedite lettere che siano anche spiritose!
Confidando in una vostra risposta o menzione, ma soprattutto nella vostra generosità, vi saluto cordialmente.

Vostro Dran Daggore.

Questa non è la prima lettera di questo tipo che giunge in redazione, evidentemente abbiamo commesso un duplice errore: prima, forse a volte anche forzatamente, eravamo troppo demenziali, destando il malcontento di tutti quelli che volevano avere tra le mani una rivista seria. Poi siamo diventati troppo seri, e stavolta gli scontenti sono stati quelli che da una rivista volevano anche dell'umorismo. Evidentemente, come dice il proverbio, la virtù sta nel mezzo, vedremo nei prossimi mesi di "tararci" su un livello medio, per non suscitare lo scontento di nessuno...

GALEOTTA FU LA LONGEVITA'

....issima redazione di The Games Machine, mi chiamo Marco, ho 17 anni e voglio raccontarvi un fatto curioso che mi è capitato a scuola durante una lezione di lettere. Mentre mi stavano interrogando, ho usato il termine LONGEVITA' (parola che tra le righe della vostra rivista si ripete frequentemente) e, a dir la verità, l'ho pronunciata con orgoglio perché di solito mi esprimo peggio di un muflone, e mi sembrava di fare bella figura. Cosa c'è di strano, mi chiederete voi incuriositi come delle acciughe. E io vi rispondo che quella caprona della prof si è infuriata come un cammello (lo so, sembra di essere allo zoo, beeeeee) chiedendomi perché mai mi fossi espresso in tal modo. Così, quando risposi che lo avevo letto su TGM, e mentre stavo iniziando a spiegarle di cosa trattasse la rivista, la prof (fanatica di Raffael Del Laghetto, ciao Willie di Bel Air) sclerando come una jena per niente ridens, disse che già conosceva la vostra testata, e che non era affatto costruttiva, e quando io risposi che avrebbe fatto meglio a comprarsi una scatola di Lego se voleva costruire qualcosa, l'animale mi spedì dal Re della foresta, il Preside, accompagnato dal guardiano dello zoo, il bidello Ettore. Non pensate che vi abbia scritto questa missiva per farvi sentire in colpa (un altro lettore bocciato! Olèeeeeee! NdP), anche perché non ce n'è alcun motivo, ma solo per riflettere sul fatto che esiste troppa gente REPTILE in libertà.

Ciao da Marco Sommariva

Ciò che dici mi lascia molto perplesso, infatti il termine "longevità" non solo alberga ricorsivamente sulle nostre pagine, ma anche su quelle ben più nobili di tutti i dizionari della Lingua di Dante... Un vecchio Garzanti che ho a casa, tanto per essere più precisi, alla voce "longevità" dà come spiegazione "l'essere longevo", ovvero "che vive più a lungo della media degli uomini": scordandoci il poco inerente secondo significato (e cioè sinonimo di "vecchio"), basta sostituire i giochi agli uomini e il discorso continua a valere, intendendo come "vita" il periodo in cui il gioco in questione suscita ancora interesse. In ogni caso non sei stato del tutto onesto: non hai infatti descritto il contesto in cui hai usato il termine, per così dire, incriminato, e quindi non posso valutare con esattezza quanto la tua prof abbia torto o ragione. Quello che è certo, è che il termine esiste, eccome! E i vocabolari sono lì apposta, per redarguire, ma anche per informare qualche professoressa "distratta"...

E' MIO!

Salve! Sono un ragazzo di 16 anni e sono bravo, bello, intelligente, forte, spiritoso, instancabile, (modesto), e chi più ne ha più ne metta!! Yeeee! No, scherzi a parte, mi chiamo Saverio (volevo ben dire... NdP) e frequento il II anno all'ITIS "E. Fermi" (sì, la scuola traboccante di ogni ben di hardware). Sono un ragazzo calmo, equilibrato e senza complessi (di questi tempi è una rarità...), e sono anche il fortunatissimo possessore di un fantasmagorico (rullo di tamburi) PC 486 DX2 (Yeee! Solo nominarlo mi fa l'effetto di una piantagione di cocaina) (signori, abbiamo di fronte a noi l'UNICO possessore di un DX2, cos'altro potremmo fare se non inchinarci al suo cospetto? E meno male che eri calmo ed equilibrato... Nemmeno possedessi un P6... NdP). Possiedo anche un meno famoso, ma pur sempre validissimo (per schiacciare le noci) C128D!!
Sì sì lo so, è naturale che passi 24 ore su 24 a giocare col primo computer (se lo dici tu... NdP); ma non crediate che il secondo sia in balia degli scarafaggi giù in cantina, tutt'altro! Il piccolo C= ha un posto d'onore proprio vicino al PC, i loro cavi sono così intrecciati che dividerli è impossibile (che sia nata una love story tra i due? mah!). A volte lo accendo (che bello, mi ricordo come si accende!), e la nostalgia mi porta a riscoprire i miei primi, vecchissimi programmi in BASIC (massì, quelli del manuale). Quante notti insonni ho passato con lo SPRDEF (chi se lo ricorda?) cercando di animare i miei cubettosi sprite - che gioia vedere le macchinine attraversare lo schermo, non scorderò mai quella notte! Certo, vuoi mettere lo SPRDEF col DPAINT? Eppure vedere fluire le mie creazioni sullo schermo del 128 resta sempre una delle mie gioie più belle, e sapete il perché? Perché erano MIEI, una mia creazione, frutto di scervellamenti, di arrabbiature, di abbandoni e riprese che si susseguivano ripetutamente e, soprattutto, di una passione che mi IMPONEVA ad andare avanti. Dietro quei programmi c'era una parte del mio Io che credevo perduta con l'infanzia, e che posso riassimilare difficilmente, sempre più difficilmente fra le comodissime utility che il soft d'oggi (fortunatamente) propone. Per fortuna il 128 è sempre lì, con le sue frittelle nere (una cosa che certamente non rimpiango), per farmi fare un salto nel passato, e per farmi riscoprire il bimbo che credevo perduto.
Vorrei infine proporvi alcune domandine che mi frullano da quando ho il magico 486 (aaaah! Se lo dico ancora vado in overdose!...)
1) I grafici della Origin sono unici, Ultima VII-Part II è grandiosa (e l'VIII? NdP), la presentazione mi fa andare in nirvana ogni volta che la vedo: ma che programmi hanno usato? Sono in commercio?
2) I miei giochi preferiti sono X-Wing, Ultima VII, Mortal Kombat, Syndicate e TFX... E' solo un caso? E i vostri?
3) Cosa voleva ottenere la Commodore col 128? Ciò che poi ha ottenuto con Amiga? Oppure la continuazione del regno del 64? Sputi e pernacchie? (Paolone, mi appello a te)
4) Sono consapevole che per quanto dirò adesso verrò immediatamente cestinato (Max non perdona certe cose), ma non riesco più a trattenermi: non vi sembra di osannare troppo il pluridecorato Team 17? (ecco, sono morto). Insomma, di giochi veramente belli ne hanno pubblicati solo un paio (Project X e Alien Breed); nelle vostre preview trattate i progetti della software house inglese con un tono differente rispetto a quello delle review (BodyBlows Galactic, per esempio: si nota come in fase di recensione l'entusiasmo sia calato rispetto alle previsioni), ciò non è giusto nei confronti di altre software house meno blasonate, ma che vanno avanti a regalarci piccoli capolavori senza illuderci mai più di tanto. Ok, vi lascio con la speranza di essere pubblicato. Ciao!!

Saverio Messina

Mi piace quel "modesto" schiaffato tra parentesi! Me ne sono innamorato a prima lettura... Ma bando alle ciance, e veniamo alla risposta vera

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

e propria. Innanzitutto, la prima parte. Qualcuno, poco avveduto, l'avrà scambiata per il solito paternalismo nostalgico, ma posso assicurare a tutti che non è così. Se l'ho pubblicata, è perché a mio avviso dice una cosa molto, molto importante: la programmazione è un'arte, che costa fatica ed è molto onerosa in termini di tempo, qualora la si voglia far propria. Vedere qualcosa di proprio girare correttamente, è un'emozione davvero indescrivibile. Anche io sono passato dallo Sprdef (il 128 è stato l'unico computer in cui un solo comando BASIC richiamava un potente sprite editor, sempre disponibile in memoria), e ancora prima mi dannavo l'anima per ridefinire i caratteri sul C16, in modo da ottenere animazioni anche grossolane, ma che funzionassero. Oggi le stesse emozioni possiamo provarle anche ascoltando un modulo fatto col Protracker, oppure un'animazione di oggetti creati con 3D Studio, il concetto non cambia poi molto, ma l'idea di dire "Lo vedi questo? Farà anche schifo, ma E' MIO", ha sempre il suo fascino. Pensateci, voi che attaccate l'Amiga alla presa di corrente, infilate il dischetto e poi sparate all'alieno, e basta... Un computer non serve solo a giocare...
Per quanto riguarda invece le domande, eccoti accontentato.
1) Se hanno usato qualche programma, non vanno certo a dirlo in giro. Se poi hanno usato editor propri, puoi pure scordarti che siano in commercio. Comunque hai ragione, l'intro di U7-II, è stupenda.
2) Francamente non riesco a concepire un qualche legame tra i giochi che hai citato. Sì, può darsi che sia un caso... Dire quali sono i nostri giochi preferiti, poi, è impossibile: venti redattori, possono pensarla in venti modi diversi...
3) Col C128 la Commodore ha fatto una delle sue solite stramberie. Se voleva che tale computer avesse successo da subito, doveva troncare immediatamente la produzione del C64 e avvertire il gentile pubblico che tale computer era comodamente contenuto in quello nuovo, ovviamente da vendersi allo stesso prezzo di un C64 o poco di più... Poi avrebbe dovuto portare avanti una politica seria di produzione del software, avrebbe dovuto enfatizzare maggiormente la presenza del CP/M, avrebbe dovuto... (aggiungere altre venti righe di testo a piacere)
4) Non è che lo esaltiamo più del dovuto, sapete com'è, fino adesso i giochi del Team 17 si sono rivelati sempre molto interessanti, e quindi è chiaro che ogni novità venga accolta con un certo entusiasmo. Purtroppo, poi, tutti i giochi possono deludere le eccessive aspettative, e quelli del Team 17 non sfuggono certo alla regola. Se vi capita di rimanerci male voi, pensate un po' a noi che dobbiamo informarvi...

IN SINTESI...

Vi vogliamo davvero bene, amici. Altrimenti non si spiegherebbe il perché dell'istituzione di questo ormai mitico angolo postale. In effetti riassumere tutte le missive che richiedono una risposta, è un'usanza che si perde ormai nella notte dei tempi, risale alla posta brevis di filosofica memoria, ed è passata attraverso le gestioni di Carlo Santagostino, di Max (Ricki), dei redattori che, nei mesi del kaos, hanno a più riprese curato la rubrica, e che ha fatto pochissimi mesi di pausa. Vorrà dire che dal mese prossimo non la faremo più! No, no, mettete pure giù quel fucile, stavamo solo scherzando...
Cominciamo da Elenio "Mandi Mandi" Traferri, che ci ha spedito tantissime domande interessantissime e divertentissime, ma che abbiamo preferito non pubblicare. In ogni caso, eccoti le risposte: se vuoi un monitor adatto per il 1200, dimentica pure il 1084s, vuoi perché è vecchio, vuoi perché le risoluzioni VGA su di esso te le scordi. Buttati a pesce sul 1942 oppure, se hai problemi "finanziari", sul più economico 1940. Il drive ad alta densità da 160.000 lire è un vero bidone, perché usa un formato suo non compatibile con quello da 300.000 lire, che poi è lo stesso montato sugli A4000. In ogni caso, fossi in te mi procurerei semplicemente un Drive esterno ad alta densità, senza sostituire quello interno. Questo perché un drive HD è d'obbligo se devi scambiare i dati con un PC, ma è molto più esigente sulla qualità dei dischetti e sulla precisione della loro formattazione rispetto alla bassa densità. L'espansione che ti serve è almeno 4Mb a 32 bit, che è fast ed è interna: montarvi sopra un 68882 a 33 Mhz non porta a tale velocità il resto del computer, ma renderà molto meno gravosi (in ordine di tempo impiegato) i calcoli matematici in parecchi programmi. Se vuoi velocizzare tutto l'Amiga, devi prenderti una (costosa) scheda acceleratrice con 68030 (ce ne sono alcune che sparano il 1200 fino a 50Mhz, ma senza espansione a 32bit sono virtualmente inutili). Il CD per 1200 esiste già e non vediamo l'ora che venga messo in commercio, mentre per ciò che riguarda l'emulazione Macintosh, i pacchetti migliori sono A-Max II ed Emplant, emulano il computer di casa Apple in modo egregio, funzionano in multitasking e vanno pure più veloci dei Mac originali. Nisba per ciò che riguarda l'emulazione PC: esiste solo il PC-Task, ed è un emulatore software che, sugli AGA, emula persino la VGA. Ma lo fa con una lentezza esasperante. Passiamo così a Francesco Magno e alla sua lettera interessante e polivalente, nella quale tra l'altro ha lodato il nuovo corso di TGM e in particolare della sua Posta. Grazie, ti ringraziamo per gli apprezzamenti e per le critiche costruttive che hai mosso, cercheremo di non deludere mai le tue aspettative. Andrea Milano (Via Generale Cascino 243 - 93012 Gela CL), è rimasto letteralmente folgorato dal demo di un gioco su Ken il Guerriero pubblicato nel Talent Scout del Nr 53, e vorrebbe assolutamente mettersi in contatto con i programmatori del medesimo per avere più notizie a riguardo, visto che non se ne è più saputo niente. Ci associamo pure noi alla sua richiesta. L'infrangibile Tommaso Civieri è tornato a farsi sentire, ma stavolta ha delle critiche da muoverci: "Max nell'editoriale di Aprile è molto fiero della recensione di Ultima 8, beh, se devo dirla tutta, sei pagine per un gioco sono un po' eccessive, c'era proprio bisogno di quella mega-foto di un livello che occupava ben due pagine?". Direi di aver già risposto prima a qualcosa di molto simile, quindi ti rimando alla lettera di Maxime per ulteriori informazioni. Lasciami però puntualizzare una cosa. La mega-foto, come la chiami tu, è una strisciata gigantesca che, proprio a causa dell'isometricità di Ultima 8, ha costretto il nostro Marco Auletta a passarci sopra una notte intera, grabbando uno per uno tutti i fotogrammi di cui è composta, poi tagliuzzati e rimessi insieme col Photoshop. Un lavoro simile non solo è massacrante, ma è anche bello da vedersi, con in più il vantaggio di mostrare in pratica tutta la mappa di un livello del gioco, cosa che ci sembra anche parecchio utile al lettore più interessato: guardate, un vero e proprio tip all'interno della recensione. Esperimento che abbiamo in seguito ripetuto anche per Benefactor, e che certamente riproporremo anche in futuro. Passiamo così ad Andrea che ci pone altre domande sul 1200. Allora, perché un gioco possa essere trasferito su hard disk, deve necessariamente essere installabile. Ciò vuol dire che i programmatori debbono tenere necessariamente conto di questa possibilità addirittura in fase di programmazione. Questo perché i giochi per Amiga difficilmente vengono registrati su disco in formato standard AmigaDos, la tecnica che si usa solitamente è quella "a tracce", che velocizza sensibilmente le operazioni su disco. Tuttavia ci sono due soluzioni al problema: la prima consiste nella creazione sull'HD di una partizione che simuli un floppy a tutti gli effetti, e poi copiarvi sopra il gioco con un comune copiatore tipo X-Copy (c'è un programmino PD che svolge questo compito, non funziona sempre ma a volte va bene. Peccato che non ricordo come si chiama... scusatemi NdP). La seconda, che è valida ovunque e comunque con tutti i dischi AmigaDos, consiste nel trascinare da Workbench l'icona del disco sulla finestra di lavoro dell'hard disk, e poi inserire gli assign adatti nella user-startup del Workbench (directory "S"). Buona fortuna. Per il resto, per settare correttamente la tastiera, esiste un'apposita utility chiamata "manuale d'uso", consultando la quale non dovresti avere nessuna, e sottolineo NESSUNA difficoltà a costringere il tuo Amiga a usare la mappa italiana. Perché non provi ad aprire il cassetto "prefs" per WB? E dopo la lettera ultranostalgica di "V", ecco a voi... F! Il quale vuole convincere tutti gli ex possessori di C64 e tornare a programmare l'8 bit di casa Commodore, per poi fondare nuovamente la rivista Zzap! che dovrà recensire solo le opere dei lettori... Che ti eri fumato prima di scrivere? Mettiamo che anche diecimila persone ti seguano, dovremmo rifare la rivista solo per quei diecimila. E non è che sia una cosa esaltante. E poi, siamo seri, chi vuoi che si rimetta lì a programmare il vecchio Commodore? Anche a me sarebbe piaciuto che Zzap! fosse andato avanti, che il 64 fosse ancora vivo, etc etc, ma bisogna necessariamente mettere il cuore in pace, ogni epoca ha le sue macchine, e l'epoca del 64 è finita. Punto e basta. Diego Baldini ci chiede molte cose, tra cui le più interessanti sono una rubrica TGM Book dedicata ai romanzi cyberpunk, e la connessione di Ultimo Impero a un NET di importanza internazionale. Allora, per quel che riguarda la rubrica sui libri, l'idea non è malvagia, ma sul cyberpunk stanno già sorgendo parecchie testate "specializzate", e quindi non è il caso di aggiungere la nostra voce a una massa urlante. Potrai obiettare che anche per musica e cinema è così, ma questi due argomenti godono, nel bene e nel male, di un livello di interesse medio decisamente più alto. Per ciò che riguarda UI, invece, sarebbe davvero un bel colpo connetterla a Internet, peccato che costi "solamente" 25 milioni l'installazione del nodo, e non penso che il Coltorti sia disposto a sborsare una cifra simile (senza contare gli aumenti del prezzo dovuti alle fibre ottiche necessarie) senza avere da parte vostra la certezza di recuperarla (=abbonamenti a pagamento, da pagare davvero, però!). Poi un'altra cosa, UI NON è "la BBS di TGM", è proprietà del sysop e con lui abbiamo stretto solo un rapporto di collaborazione. Quindi ogni eventuale spesa è a carico di quel povero cristo, e non della Xenia. Ok? Michela Pierpaoli (Via 8° Strada, 34 - 61032 Fano PS), non riesce a uccidere il minotauro nel sotterraneo di King's Quest VI: chi fosse in grado di aiutarla si metta in contatto con lei. Sempre a proposito di ricerche d'aiuto, un tale Raf chiede come si possa salire sulla nave alla fine del livello della lava in Lionheart: purtroppo non ne ho la minima idea, dato che non ho giocato molto a quel gioco, ma sono sicuro che qualcuno risponderà (vero che risponderete, eh...). Passiamo così a rassicurare Matteo "Jones" Monizza: non ti preoccupare, pigliati pure il 486DX2, che tanto per adesso ve benissimo. Tieni però presente che la vita media di qualsiasi PC è di due anni dalla data di immissione sul mercato. Assicurati però che il sistema possa accogliere eventuali upgrade. Giovanni Mesturini vorrebbe creare il club "Console Destroyers" ma gli mancano i fondi, dice che le console non hanno un'anima e che i computer sono molto meglio, chiedendoci di condividere almeno in parte quanto da lui affermato. Mah, sul fatto che le console non abbiano un'anima e i computer sì, avrei qualche dubbio: l'unico che mi saluta per primo è il Macintosh, ma Amiga e PC manco a morire... Scherzi a parte, ma sei scemo o che altro? Computer e console sono macchine (capito? M-A-C-C-H-I-N-E), sostenere che gli uni abbiano un'anima e gli altri no, è sempre stata, è, e rimarrà presumibilmente per sempre, un'emerita vaccata. Punto e basta. Ma si è mai vista un'automobile mettersi a piangere perché destinata allo sfascia carrozze, o un vecchio televisore implorare pietà agli spazzini davanti al cassonetto in cui è stato irriguardosamente gettato? Ma fatemi il piacere... Un tale che si fa chiamare "Crepaccio" ha minacciato via lettera il suicidio se la sua amata M.R. non lo ricambia. Allora, visto che non ci va di avere un lettore sulla coscienza, cara MR, se stai leggendo queste righe, sappi che c'è un ragazzo molto sensibile profondamente innamorato di te. Quindi, se puoi, evita che si spari. Grazie. Cambiamo tono e passiamo ai "Succubi del Ciuz" Alx e Tfz, che ci hanno inviato una lettera demente della quale non abbiamo capito una mazza di niente: meno parentesi, accidenti! (senti chi parla... senti chi parla...). Concludiamo infine con Jimmy 79, che ci ha inviato una lettere metafisica molto simile a un monologo interiore, forse un po' troppo introspettiva per essere pubblicata, ma comunque degna di menzione: grazie per i complimenti, continua così!

CONCLUDENDO

Ayeaaaah! Un'altra Posta è terminata (sono le 14 e 30 esatte, sto in treno con tutta la gente che mi guarda, e la sensazione non è che sia delle migliori... NdP), e visto che non abbiamo molto da aggiungere, Paolone ne approfitta per ringraziare le sue amiche Elisa ed Ilaria per aver molto gentilmente collaborato alla stesura dell'Angolo di BovaByte di questo mese, nonché tutti i lettori per la grande quantità di lettere che continuano a scrivere. Ciao e buone vacanze a tutti!!!

Noi Bovas

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

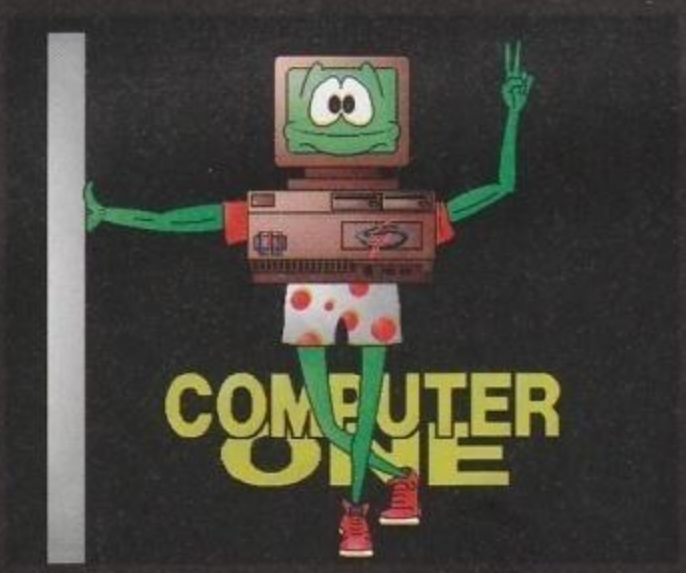
XENIA
EDIZIONI

ANTENNA 3

PRESENTANO

la nuova trasmissione
di Informatica e Videogames

Computer ONE



Tutti i sabati alle ore 19.00

Presenta: Massimiliano Coltorti

COMPUTER ONE
XENIA EDIZIONI
CASELLA POSTALE 853
20101 - MILANO -

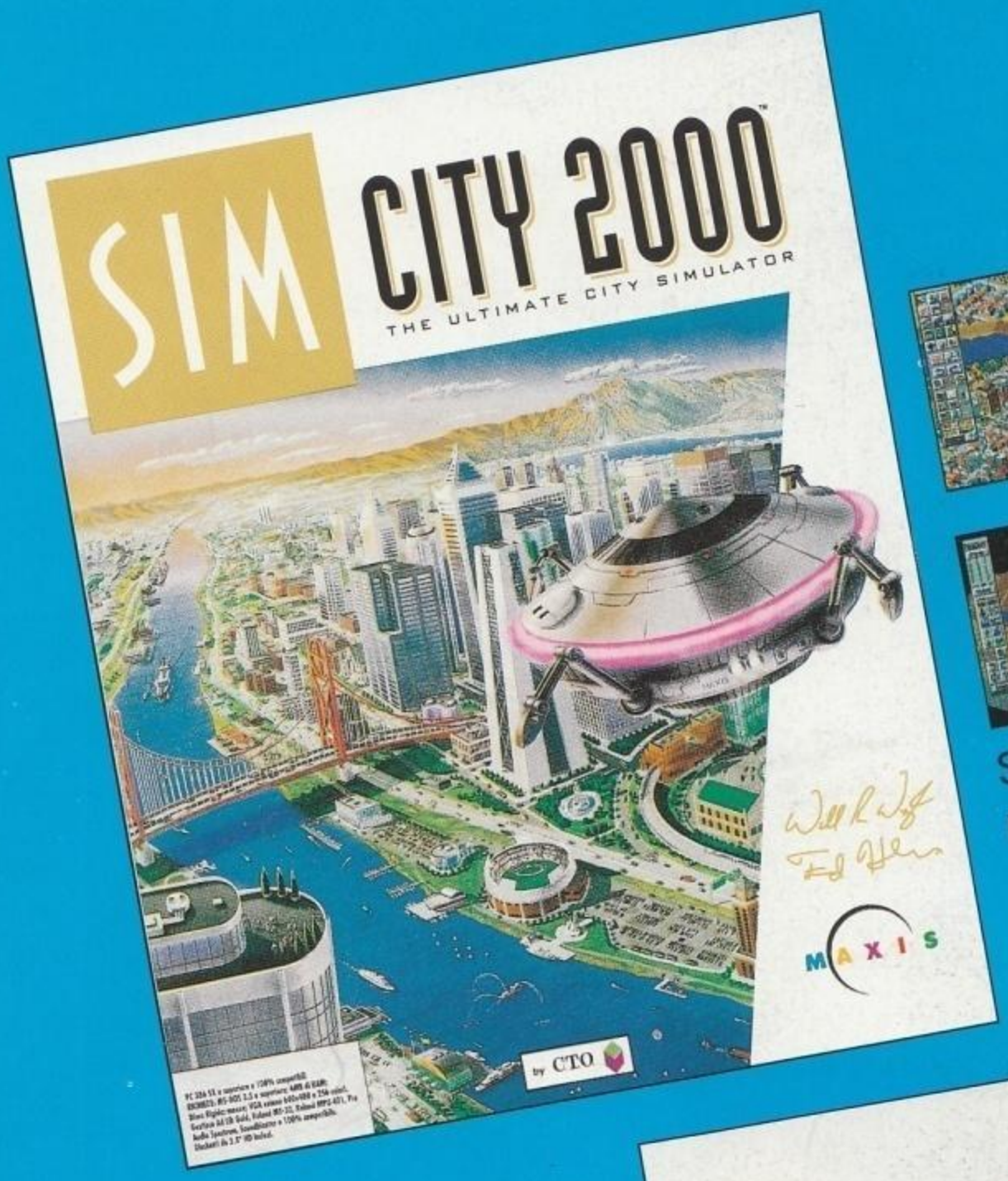
**Scriveteci o
telefonateci
le vostre richieste
e i vostri consigli**

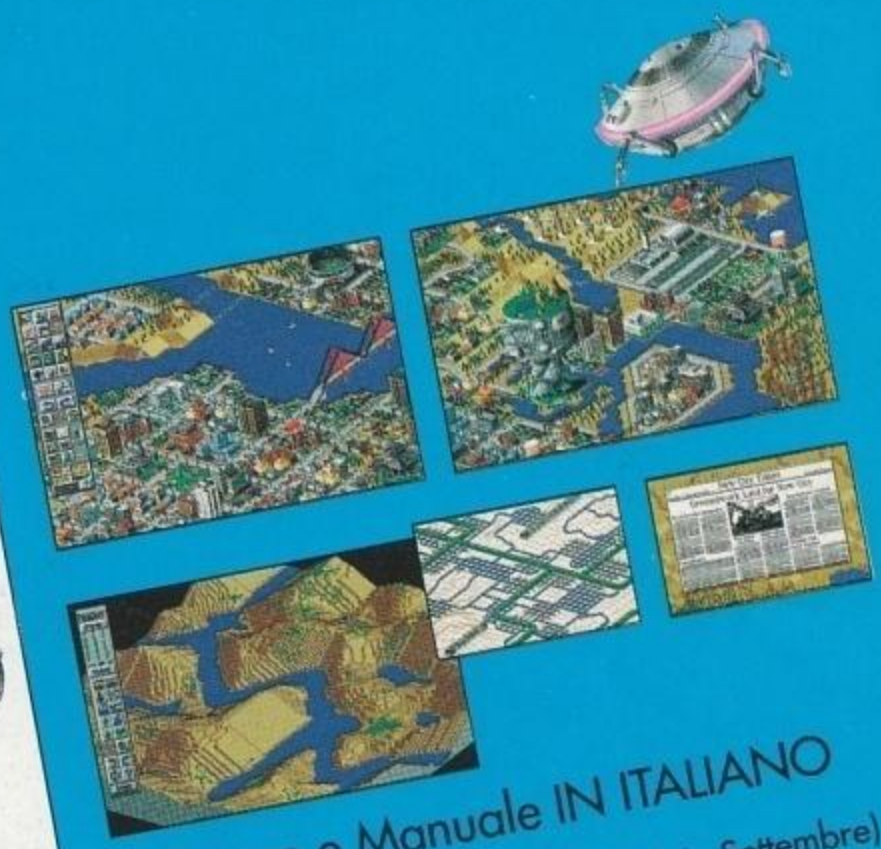
144.22.09.45

Non Mancate!!!

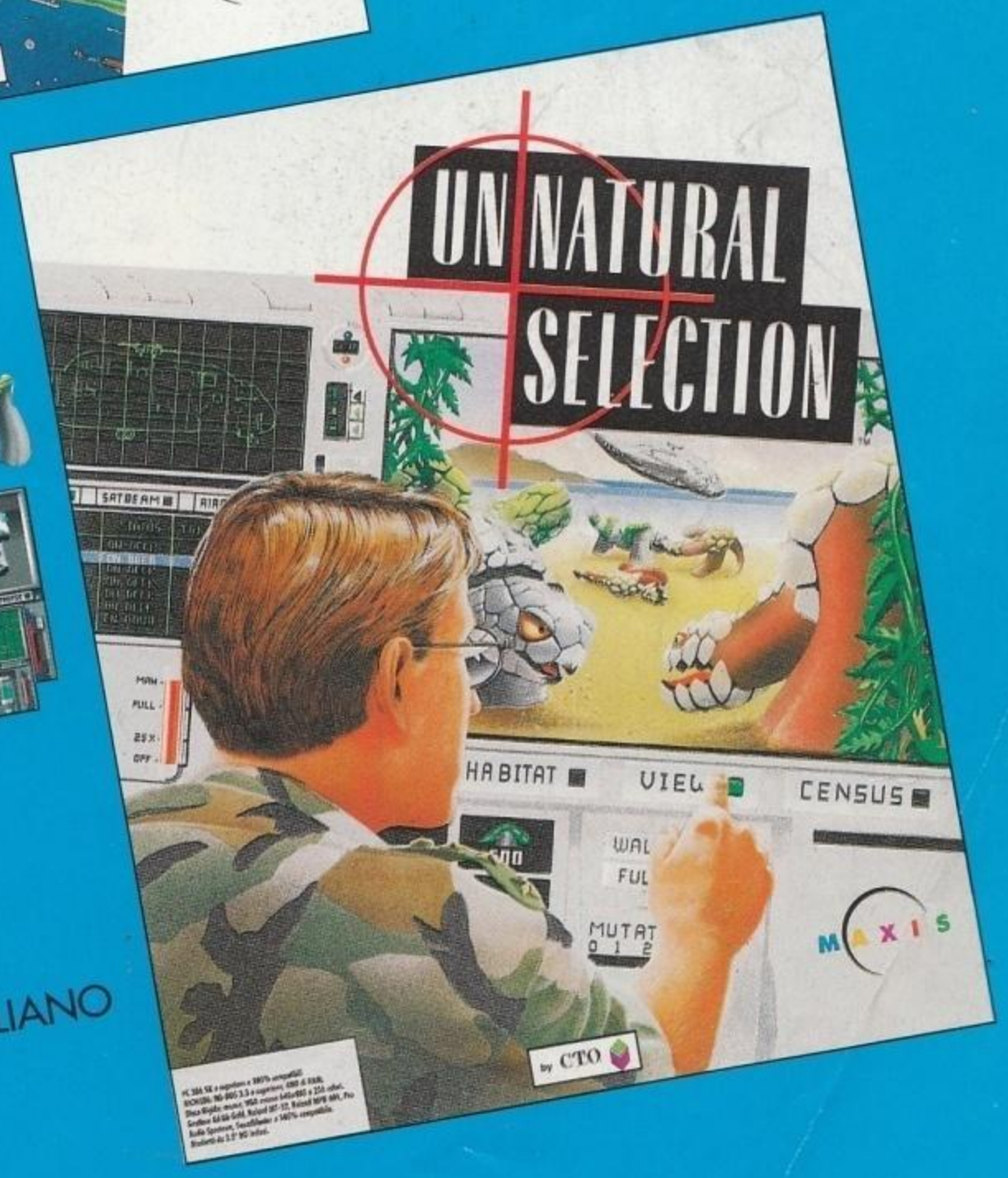
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Software e Manuale IN ITALIANO
PC/CD-ROM/AMIGA (inizio Settembre)



Manuale IN ITALIANO
PC

C.T.O. 40069 Zola Predosa (B0) - Via Piemonte, 7/F - tel. 051/753133 (r.a.) - fax 051/753418

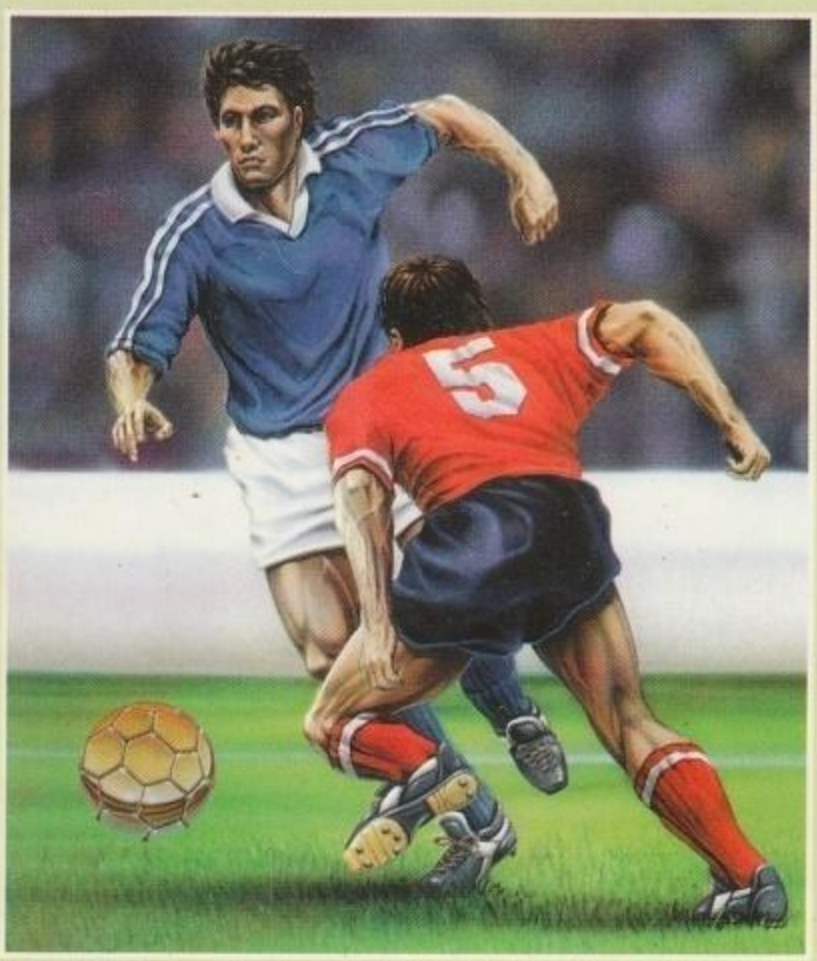
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN CAPOLAVORO FORMATO AMIGA!

SIERRA SOCCER

World Challenge Edition



E' L'UNICO GIOCO PER **AMIGA** CON UN ELEVATO LIVELLO DI REALISMO MAI RAGGIUNTO PRIMA D'ORA.

VERSIONE ITALIANA

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- Da 1 a 8 giocatori
- Durata variabile degli incontri, da 2 a 20 minuti
- Più di 500 giocatori, ciascuno dotato di un particolare livello di abilità
- 26 squadre protagoniste dei Mondiali
- Possibilità di creare più di 40 nuove squadre
- Sostituzioni in fase di gioco e interventi nella compagine della formazione
- Replay delle azioni di gioco con opzioni 'rallentatore' e 'fermo-immagine'
- Effetti sonori e parlato digitalizzati
- Più di 4000 immagini animate dei giocatori
- Cartellini di penalità
- Possibilità di allenamento ai tiri liberi
- Animazione dell'arbitro, dei guardalinee, del medico sportivo e dell'allenatore della squadra
- e molto, molto altro ancora ...

REQUISITI TECNICI:

A500, 1Mb di RAM
Compatibile con tutti i modelli Amiga, incluso A500+, A600
Prestazioni particolari su A1200, A3000 & A4000

Dynamix

SIERRA®

http://www.oldgamesitalia.net/

A:
UZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA

http://www.oldgamesitalia.net/